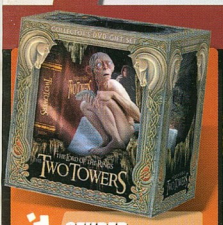
teljes játék: **SNIPER** - szinkronizált taktikai akciójáték

ajándék **32** oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc games

pc-s játékmagazin 2003-11/12



SZUPER NYEREMÉNYJÁTÉK
díszdobozos TWO TOWERS
+ egy halom ajándék mozijegy

HALF-LIFE 2 , CS: Condition Zero ....szuperbemutatók!!!
Nokia N-Gage .....marokba fogott játékvilág
XIII, Apocalyptica, Max Payne 2 .....indul a gőzhenger
A stream technológia .....a Valve új üzletpolitikája
Sebességre optimalizálva ....videokártyák a porondon

fókuszban:

PRINCE OF PERSIA
EXKLUZÍV TESZT KIZÁRÓLAG NÁLUNK!

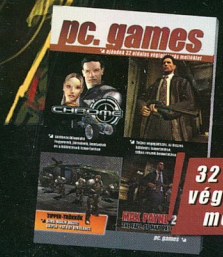
CALL OF DUTY
AZ ÉV LEGIGÉRETESEBB JÁTÉKÁT NYÚZTUK

SILENT HILL 3
RETTEGÉS FELSŐFOKON - ITT A FOLYTATÁS

THE LORD OF THE RINGS
WAR OF THE RING

GAME MEDIA

2003 november 998 Ft



32 OLDALAS végigjátszás melléklet

CD tartalom:

SNIPER - A MESTERLÖVÉSZ
SZINKRONIZÁLT TAKTIKAI FPS
AJÁNDÉK TELJES VERZIÓ!

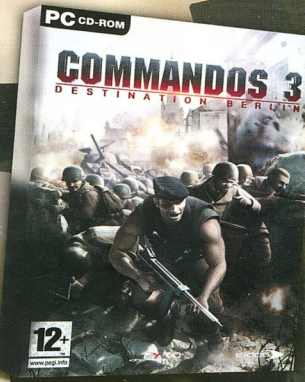
> lopakodás, felderítés és harc
> RPG elemekkel kombinált akció

pc. games

DVD ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÚJABB ELŐFIZETŐI AKCIÓVAL SZERETNÉNK MEGÖRVENDEZTETNI BENNETEKET!

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN



Ha most előfizettek a PC.GAMES DVD-s verziójára, akkor nem kisebb nevet mint a COMMANDOS 3 -at adjuk az előfizetéshez ajándékba. A program az őszi szezon egyik nagy durranása lesz, számold csak ki, hogy milyen sokat megtakarítasz vele, ha előfizetsz a PC.GAMES-re!

Hogy tovább fokozzuk az élvezetet az előfizetői csomagot az alábbiakkal egészítjük ki:

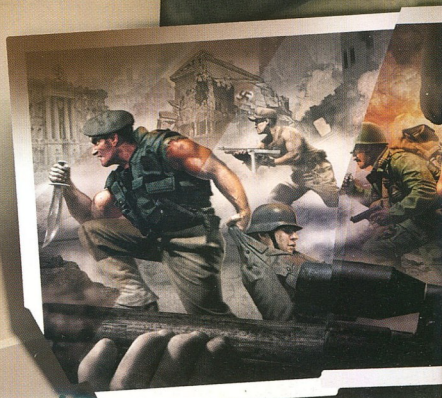
3 szuper poszter a legmenőbb játékokkal
3 régebbi DVD-s számot tartalmazó szuperpakk

és természetesen minden új előfizetőnek a COMMANDOS 3 játék!!! Nincs más dolgotok, mint

1 éves DVD-s előfizetés (12 szám) - 22.200 Ft
Egy számot így 1.850 Ft-ért kapsz meg a teljes 1.996 Ft-os ár helyett, no meg megkapod a 10.000 Ft-ot érő COMMANDOS 3-at, hogy a poszterekről és az ajándék szuperpakkról mér ne is beszéljünk.

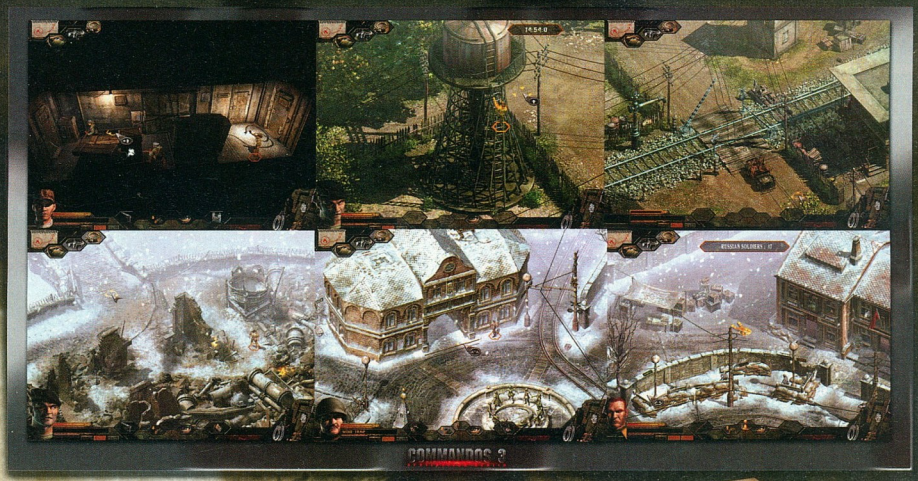
Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 315
Telefonon kérsz csekket: 06-1-379-7989
E-mailt dobsz: level@pc.games.hu

Ne feledd, az akció csak 2003 december 31-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!



COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN



Ajándékok az új előfizetőknek:

COMMANDOS 3 szuper stratégiai játék

- remek történelmi környezet és realisztikus megvalósítás
- a klasszikus Commandos stílus ötvözése az új technikai lehetőségekkel
- Sztálingrádtól Normandiáig tartó kimagasló story vonal
- a stratégiai játékok gyöngyszeme, hihetetlen sok újdonsággal

Ebből a kalandból nem maradhatsz ki te sem!
Légy te a legjobb!

3 db szuperposzter
A legjobb játékokokról kizárólag a PC.GAMES DVD előfizetőinek.

Szuperpakk

3 régebbi számot küldünk ajándékba az előfizetőknek, mely tartalmazza a 2002-es év legjobb programjait, bemutatóit, végigjátszásait, egyszóval minden olyan dolgot ami kihagyhatatlan egy játékos számára.

12 db PC. GAMES

A nyereményekek eltörpülnek a 12 db lap mellett, mely segítségével nyomon követheted a PC-s játékvilág eseményeit.

Sziasztok!

Nagy lendülettel álltunk neki a mostani PC.GAMES készítésének, hiszen több olyan változást is terveztünk ebben a számban, ami igencsak érdekesnek ígérkezett. A tervek megvalósultak, sok újítást láthattok a lapban. A fő megújulás azonban mégis a DVD-s lapszámok olvasóinak jutott, hiszen ezentúl DUPLA DVD-vel jelenünk meg. Első körre persze ismét soknak látszott a 14 CD-nyi tartalom, de a végén még jócskán vágni is kellett belőle. Érdemes átböngészni a DVD tartalomról szóló oldalt, bizony sok érdekességet fedezhettek fel benne! Ha megtetszett a DVD, akkor lapozz egy oldalt vissza, és máris láthatod a meghosszabbított előfizetési akciónkat, melyben Commandos 3-at kapnak a 12 számra előfizető delikvensek.

Teljes játékunk igazi unikum a maga nevében, hiszen Magyarországon eddig nem került a boltok polcaira. A Sniper-t magyar szinkronnal kínáljuk, de azt már előre elárulhatjuk, hogy nem lesz könnyű dolgotok, ha boldogulni szeretnétek majd a felkínált feladatokkal.

A lap tartalmát már nem is szeretnénk részletezni, de az biztos, hogy bomba nevekkel és exkluzív írásokkal várunk mindenkit ebben a hónapban.

a szerkesztők

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

21 | KNIGHTS OF THE TEMPLE

22 | HOLLOW

23 | CALL OF DUTY

26 | HALF-LIFE 2

30 | CS: CONDITION ZERO

32 | PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

36 | DREDD VS DEATH

38 | MAX PAYNE 2

41 | APOCALYPTICA

42 | XIII

STRATÉGIA

45 | LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE RING

48 | HAEGEMONIA: SOLON HERITAGE

50 | COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

52 | UFO: AFTERMATH

54 | WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

56 | ETHERLORDS II

KALAND / RPG

59 | THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

60 | THE BARD'S TALE

62 | ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

64 | SILENT HILL 3

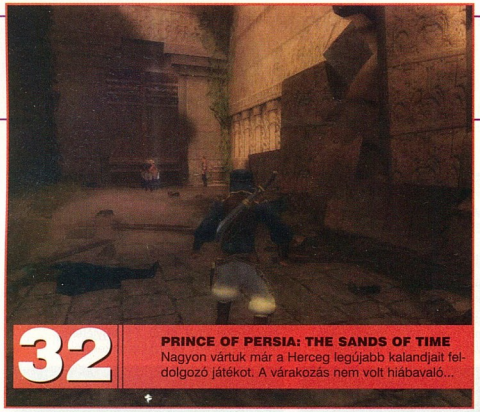
SZIM / SPORT

67 | Lock On: Modern Air Combat

70 | Need For Speed: Underground

72 | Pro Evolution Soccer 3 VS Fifa Football 2004

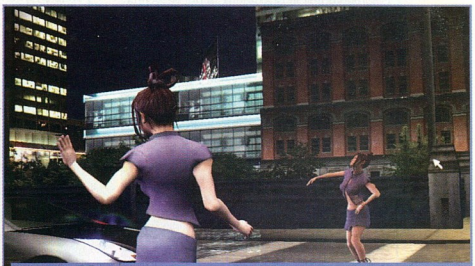
74 | Yager



32 **PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME**
Nagyon vártuk már a Herceg legújabb kalandjait feldolgozó játékot. A várakozás nem volt hiábavaló...

45 **LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING**
A készülő Lord of the Rings játékok közül az általunk legjobban vártat vetük szemügyre.

83 **INNOVISION KÖRKÉP**
Elérkezett a idő, hogy megvizsgáljuk a legújabb Innovision termékeket.



70 **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND**
Tuning járgányok, bombázó nők, és gyors pénzkereseti lehetőség. Ez az illegális versenyek világa.

2003 NOVEMBER

HARDWARE

76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
77 | NOKIA N-GAGE

78 | HARDWARE NEWS
80 | PIACI KÖRKÉP
82 | DVD-ÍRÁS PIONEER-MÓDRA
83 | INNOVISION KÖRKÉP

88 | WINDOWS UPDATE

EGYÉB

90 | A VALVE ÜZLETPOLITIKÁJA

93 | DVD TARTALOM
94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

14 CD-NYI TARTALOM!!!

Rendkívül színes tartalom került fel, ami részint köszönhető annak is, hogy közeledik a karácsony, a játékgyártók belehúztak, sorban jelentetik meg a demókat.
A DVD-n megtalálható más demók közt a **Call of Duty**, a **Commandos 3**, a **FIFA 2004** és a **Silent Hill 3** próbaváltozata.

Előzetesként megnézhető hosszabb-rövidebb videó a **Broken Sword 3**-ról, a **Hidden and Dangerous** második epizódjáról, a **Lesiure Suite Larryről**, a **MOHA Pacific Assaultról**, az általunk is már nagyon várt (és már kipróbált) **Prince of Persiáról**, illetve egy régi kedvencről, a **Sam and Max** felújított változatáról.

Októberben megjelent a **WinAMP 5**-ös változata, és a **Nero 6.0**-ás verziója is, mindkét utility számos újdonságot tartalmaz a felhasználóknak.

A Diablo community hónapok óta várja a **1.10**-es patchet, amely szintén helyet kapott a lemezen. Már van mod a **Max Payne 2**-höz, azok, akiknek sikerült végigjátszaniuk a játékot, a készítők két új pályával toldották meg az izgalmakat. A DVD Extrák között találtok egy tucatnyi modot, amelyet különféle játékokhoz készítettek. Ami mégis összeköti őket, az a **Lord of the Rings** világa. A korongról – más honosítások mellett – telepíthető a **Jedi Academy** magyarítása.
Egy érdekes, **Commodore**-os időkből ismert játék ingyenes felújítása is fent van a korongon (**Heed Over Heels**). Az extra rovatban szerepel a **Star Trek Klub** filmje, A klingonok már a spájzban vannak, a **Halo 2** preview videója, egy rakás, általunk készített kép a **Prince of Persiából**, feldolgozhatatlan mennyiségű extra a **GTA: Vice Cityhez** és a szerepjátékosoknak egy univerzális karaktergenerátor valamint a **GURPS** szerepjáték ingyenes kézikönyve.

SACRED

MÉG NEM ISMERT / ASCARON / -
WWW.ASCARON.COM/GB/GB_SACRED

Az eddig főleg RTS-fronton nyomuló Ascaron (Patrician, Port Royale) szintén megpróbálkozik betörni a fantasy-CRPG piacra. Biztató momentumok itt is akadnak: a hat választható hős (Szeráf, Gladiátor, Battle Mage, Dark Elf, Wood Elf, Vámpírnő) különböző helyeken kezdi a kalandozást, gyalog vagy lóháton, a nyeregből harcolni és varázsolni is tudunk. A karakterek eltérése elég markáns, nem-

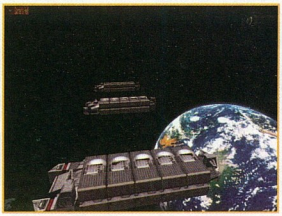
csak tulajdonságokban, de például a harcosra több páncélt, a varázslóra több gyűrűt és amulettet aggathatunk, képességeinkből és mágiáinkból kombókat állíthatunk össze.

A hatalmas 3D-s világot állítólag mindenféle töltögetés nélkül járhatjuk be – szabadon, mivel a játék 70%-ban nyílt, a maradékon osztoznak a szkriptelt események és küldetések. Természetesen teljes körű többjátékos üzemmód is tartozik a játékhoz, mely reméljük, megér majd egy misét.

HOMEPLANET

RUSSOBIT-M / 3MAPGAMES / 2003 VÉGE – 2004 ELEJE
WWW.HOMEPLANET.REVOLTGAMES.COM

A szerencsés orosz kölykök már hónapok óta játszhatnak a 3MapGames csatákra kihegyezett űrakciójával, melynek egyik fő ereje a newtoni fizikára épülő motor (például a ki- és bekapcsolható tehetetlenségi erő). Bár egyelőre nem tudni, mikor jelenik meg Oroszhonon kívül a program, a fiúk máris bejelentették: készül egy online kiegészítő, hiszen az alapverzió csak szólómódot tartalmazott.
Az MP-csomag a szólista küldetések kooperatív végigjátszását és 16 résztvevős DM-meccseket kínál, plusz 7 új egyjátékos missziót és egy küldetésszerkesztőt.



PER

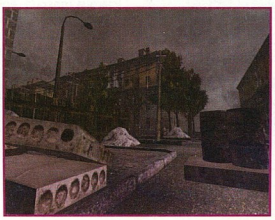
Amióta játékkészítés létezik, rendszeresek az iparban a perlekedések, jogi huzavonák. Mivel ezek minket, játékosokat is érintenek, rovatunkban rendszeresen ellátogatunk a bíróságokra, a legfrissebb ügyek nyomában.

TÁVOZÁS KIZÁRVA. Október 13-án a québeci fellebbviteli bíróság a UbiSoft javára ítélt egy perben, melyet a cég illetékesei azért indítottak, hogy megakadályozzák néhány kulcsalkalmazottjuk „átigazolását" a riválisElectronic Arts közeli stúdiójába. A UbiSoft ügyvédei dolgozóik szerződésének azon cikkelyére hivatkoztak, mely kiköti, hogy egy, a cégtől távozó dolgozó megadott ideig nem létesíthet munkaviszonyt egy versenytársnál. A bíróság a keresetnek helyt adott. Úgy tűnik, a nagyhatalmú EA sem szerezhet meg mindent...

PHASE: EXODUS

RUSSOBIT-M / HORNS AND HOOVS / 2005. MÁRCIUS 25.
MÉG NINCSEN

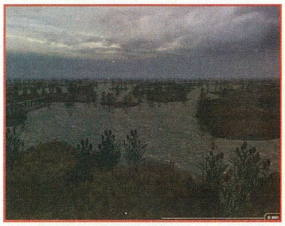
Újabb ismeretlen fejlesztő, újabb 3D-s, külső nézetes RPG, ismét egy orosz kiadó gondozásában. A sztori ezúttal a poszt-apokaliptikus Földön játszódik 2062-ben, Nyugat-Szibériában, a Bajkál-tó közelében. Maga a játék erősen hajaz tehát a Falloutra, sőt a lelke, az APARpS (Advanced Post-Apocalypse Role-play System), ahol a képességek, módosítók, előnyök és hátrányok, a fejleszthető skillek és az XP-gyűjtés mind kihat egymásra, szintén erősen emlékeztet annak alaprendszerére, a SPECIAL-ra. Ettől (vagy ezért) persze még jó is lehet az egész. Érdekesség a küldetésmátrix, amelyben az egymáshoz kapcsolódó missziók folyamatosan változnak tevékenységünk nyomán. A „sztalkeres", mutánsok és más intelligens NPC lakta Zóna, az ellenük bevethető 150 különféle fegyver és a teljes értékű többjátékos üzemmód már csak hab a tortán...



S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

THQ / GSC GAMEWORLD / 2004 TAVASZA
WWW.STALKER-GAME.COM

A sokak által messiásként várt FPS fórumán érdekes fejtegetés jelent meg az ukrán fejlesztőktől a játék mesterséges intelligenciájával kapcsolatban. Eszerint az NPC-k nem teljesen szkriptelt események alapján élik mindennapjaikat, hanem – a Sims karaktereihez hasonlóan – szabályok által vezérelt élet-szimulátor segítségével. Emiatt egyrészt adaptálódnak a környezetben beállt változásokhoz, másrészt saját „küldetéseket" hajtanak végre és képesek csoportosan, összehangoltan tevékenykedni, taktikákat kidolgozni – így ne lepődj meg, ha a játékban az ellenségeid majd helikopterrel vadásznak rád, csapatokat mozgósítanak és helyeznek át, vagy egy lény fizikai támadás helyett átveszi az agyad feletti irányítást. Egy új fegyver is bemutatkozott: a TOZ-34 12 mm-es, duplacsövű vadászpuska, különlegessége a két elsütő billentyű. Reméljük, minél előbb kezünkbe vehetjük…

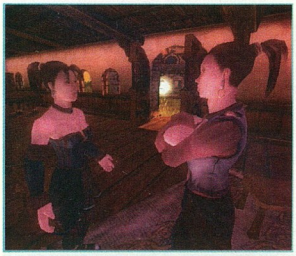


KOPPINTÁS

A játékiparban járatos személyt sajnos sokszor szállja meg a különös déja-vu érzés egy-egy játék bejelentésekor – mintha én ezt ismerném, mintha egy ilyennel (pont ilyennel) már találkoztam, játszottam volna...

Fable vs. Roots

Ha van játék, amely miatt minden korábbi ellenérzést félretéve e sorok írója Xbox beszerzésén gondolkodik, az a Fable (korábi nevén: Project Ego), Peter Molyneux és a Lionhead szatellit-cégének, a Big Blue Box stúdiónak „életjátéka", melyben a fantasy világába merült Albionban egy 15 éves kamaszból felnőtt hőst kell nevelnünk a 30-40 évnyi játékidő alatt. A főhős külleme, jelleme és környezete döntéseink és cselekedeteink nyomán alakul, formálódik, és ha végignyomtad a játékot, kezdheted elölről új, magad kitalálta sztorival.



Mivel a Microsoft megvásárolta a Fable exklusív jogait, és ennek okán egyelőre csak Xboxra jelenik meg a játék jövő tavasszal, a lengyel Tannhauser Gate (a Mimesis Online nevű halvány sikerű MMORPG alkotói) úgy döntött, legyen valami hasonló PC-re is – így nekiálltak összedobni a Roots nevű RPG-t, melynek sztoriját és jellemzőit olvasva a szerkesztőség egy emberként ismert rá az emlegetett Molyneux-BBB csodára. Persze ne legyünk igazságtalanok, hiszen van itt eltérés is – például a Final Fantasy-ra hajazó arénacsaták, amelyben félig valósidejű, félig körökre osztott harcokat kell vívnunk majd. A többi – a karakterfejlődés, az életre kelt gonosz a kelta hitvilágon alapuló fantasy-környezetben, és a többi móka szinte ugyanaz. De a lényeg itt a „szinte" szócskán van, és különben se sírjunk, mert legalább kapunk valamit PC-re – a többit majd meglátjuk.

APRÓSÁGOK

■ November 6.-án könyv jelenik meg a „videojáték-ipar Lennon-McCartney párosáról", az idSoft két alapítójáról, a Doom és a Quake szülőatyjáról, John Carmack-ról és John Romero-ról. A „Masters of Doom" (A Doom mesterei, de fordíthatjuk így is: A végzet mesterei) szerzője David Kushner, a The New York Times, a Wired, a Spin és a Rolling Stone magazin szakírója. Igen örülnék, ha a könyv nálunk is megjelenne.

■ Az Eidos bejelentette, hogy fejlesztési szerződést kötött a Guerilla stúdióval, ennek első gyümölcse egy külső nézetes akciójáték, mely a tervek szerint 2004 nyarán kerül piacra PS2, Xbox, PC platformokra. A Guerilla egy holland csapat, korábban Lost Boys néven futott, és jelenleg a Killzone nevű „Halo-beater" FPS-t hegeszti PS2-re a Sony Europe részére, 2004 karácsonyi megjelenéssel. A fejlesztők új weboldaluk nyitólapján most programozókat és tervezőket keresnek, sokat…

■ A Vivendi Universal Games megvette a jogokat a Múmia-filmek rendezője, Stephen Sommers jövőre mozikba kerülő filmje, a Van Helsing megbitesítésére. A címszereplő úr (Hugh Jackman) Erdélyben üldözi Drakulát, a Farkasembert, Frankensteint és minden egyéb szörnyet. Bár a Saffire Studios fejlesztette horror-kaland-akciójáték csak PS2-re és Xbox-ra van bejelentve, halvány remény látszik egy PC-s verzióra is. Jó lenne…

■ Mint derült égből az F-16-os, úgy csapott le a hír: a MicroProse híres-neves, 1998 decemberében megjelent Falcon 4 vadászrepülő-szimulátorából készül egy Gold verzió, pontos nevén: Falcon 4 Gold: Operation Infinite Resolve. Fejlesztő a G2 Interactive, kiadó a Xicat, és mire ezen sorokat olvassátok, már boltokban is van. Persze apja se ismerne rá, hiszen új motor, fizika, grafika, repülők és minden extra tartozik hozzá.

■ Az Atari és az Epic Games október 30-án bejelentette: Az Unreal Tournament 2004 jövő év februárjában jelenik meg a tervezett idén karácsonyi debütálás helyett. Legalább a címének értelme lesz, mi meg játék híján lassan mehetünk majd ki hógolyózni…

CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS

MÉG NEM ISMERT / HAEMIMONT / VALAMIKOR JÖVŐRE
WWW.HAEMIMONTGAMES.COM/PUNICWARS

Jó egy éve bolgár barátaink is beléptek a piacra, mégpedig elég látványosan, hiszen a Haemimont fejlesztette RTS/RPG elegy, a Celtic Kings: Rage of War igencsak pozitív fogadtatásra talált (PCG, 2002/9-10, 90%). A készülő folytatásban a Róma és Karthágó közti pun háborúkba vehetünk részt, a már ismert gallokon és rómaiakon kívül ezúttal a karthágóiak és ibérek oldalán is, két különálló kampányban, egyikben Hannibál mellett, másikban ellene. A szólista rész inkább RPG-kaland jellegű, ahol főhőseidet vezeted végig a küldetéseken, míg a gépi vagy emberi ellenfelekkel szembeni, különálló pályákon vívott csata klasszikus RTS jegyeket hordoz.

TRIBES: VENGEANCE

VIVENDI / IRRATIONAL GAMES / 2004 III. NEGYEDÉV
WWW.TRIBES.SIERRA.COM

A Vivendi a Sierra megszerzése után nekiállt a régi sikereket feltámasztani, így nagy örömmel számolt be mindenki a tényről: készül a Tribes újabb felvonása! Jó hír, hogy az új, ám még jobban felturbózott Unreal motorral hajtott játékban egy korrekt szólista kampány is helyet kap, mely egyfajta „élő", ám nagyon jó sztorival megáldott kiképzés a véres, 32 fős multicsaták előtt, ahol a Tribes 2-ben megismert módokon kívül számos új is helyet kap – a legelképesztőbb sportjátékok is, ahogy a fejlesztők fogalmaztak: „Tony Hawk spinfusor-ral". Az Irrational Games tehetségét ismerve a sorozat eddigi legdinamikusabb, legizgalmasabb tagja készül, hogy bosszút álljon ellenfelein.

VS ARÉNA

Rovatunkban rendszeresen összeengedünk két, hasonló karakterisztikájú játékot, hogy korrekt csatában megmérkőzzenek a játékosok kegyeiért...

Battlefield Vietnam (EA Games / Digital Illusions) vs. Joint Operations (NovaLogic)
A DICE telibe talált a Battlefield 1942-vel, így nem csoda, ha már készül az új felvonás, mely ezúttal a vietnami hadszínteret hozza szó szerint testközelbe. A Black Hawk Down sikerén megerősödött NovaLogic új játékában elképzelt eseményeket elevenít meg, a 2006-os indonéziai válság miatt kirobbant háborút. Mindkét játék tehát a hagyományos harcmodortól lényegesen eltérő taktikát kívánó délkelet-ázsiai csatatéren játszódik, párás dzsungelek mélyén, a vidéket jól ismerő gerillák ellen - vagy oldalán. A két versenyző szolid egyjátékos üzemmóddal bír – a fő hangsúly a 64 fő által játszható csatákon van. A hadieszközökben a két eltérő idősík miatt van némi eltérés, a BFV a '60-as évek amerikai és orosz haditechnikáját, míg a JO

a modern nyugati eszközöket kínálja kipróbálásra. A számtalan jármű között egyaránt van földi, légi és vízi eszköz, legtöbbjükben több játékosnak jut hely, sofőrnek, tüzérnek, utasnak. Több „foglalkozás", azaz fegyvernem közül választhatunk, és a hangsúly elsősorban a csapatmunkán lesz, a JO kifejezetten erre alapozza a játékmenetet. A hagyományos MP-módok mellett érdekes új mókák is várnak ránk, a JO például járművekkel vívott csatákat, míg a BFV osztályok elleni harcokat (mérnökök egymás ellen, rohamcsapatok felderítők ellenében stb.) is lehetővé tesz. A fejlesztők igyekeznek kihasználni a változatos környezet kínálta lehetőségeket – őserdők, magas hegyek, tengerpart, föld alatti járatok várnak ránk. A BFV a téma számtalan hollywoodi feldolgozása miatt filmes élményeket ígér, míg a JO a „mi lenne, ha..." kérdését boncolgatja, a modern hadviselést bemutatva. Azt hiszem, az összevetést látva elmondhatjuk, hogy érdemes lesz mindkét játékot kipróbálni, hiszen két rutinos fejlesztőcsapat ígéretes, és az alaptéma hasonlósága ellenére is sok egyedi vonást tartalmazó, izgalmas versenyművéről van szó.

VÁRÓTEREM

Alapigazság: egy játék megjelenése akkor biztos, amikor már a kezedben van. Nekünk játékosoknak a legnagyobb bánat, amikor egy régen várt játék mégsem kerül a polcokra a beígért időben. Rovatunkban az aktuális halasztásokról számolunk be.

■ Michael Janacek, a **Vietcong** cseh fejlesztőcsapata, a Pterodon egyik munkatársa a legnagyobb rajongói oldalon tette közzé a szomorú hírt, miszerint hamar népszerűvé vált játékuk idén őszre beharangozott, temérdek új pályával, féltucatnyi új fegyverrel és kézitusával kecsegtető kiegészítő lemeze, a Fist Alpha legkorábban csak 2004 elején, előreláthatólag januárban debütál, úgyhogy tessék addig tartásba tenni a géppisztolyokat...

■ Sajnos a stratégiai játékok szerelmesei is kénytelenek lesznek valami mással kihúzni a karácsonyt, mivel a Vivendi Universal Games bejelentette, hogy a Massive Entertainment annak idején váratlan, ám annál nagyobb sikert hozó RTS-ének második része, a sokak által várt **Ground Control II: Operation Exodus**, melyet szintén az idei év végére ígértek, csak 2004 második negyedévében fog az észak-amerikai boltok polcára kerülni. Motor leáll.

■ Az igazi őrületet e hónapban a UbiSoft szolgáltatta – Uniq-kal heves e-mail-váltásokkal próbáltuk helyre tenni az egymásnak ellentmondó híreket. A sztori a **Rainbow Six 3** kiegészítője, az **Athena Sword** körül forgott. Október 14-én a UbiSoft online áruházában a jó szeműek kiszúrták, hogy az AS megjelenési dátuma 2004 januárjára lett átírva. Az Interneten futótűzként terjedt a hír a halasztásról, ám a cég szóvivője azonnal cáfolta ezt, és biztosította a rajongókat, hogy a játék a beígért október 18-i határidőre megjelenik. Már kezdtünk megnyugodni, ám a játék mégsem került a boltokba 18-án, 21-én pedig becsapott a villám: a UbiSoft sajtóközleményben tudatta: a játék csak jövő év elején jelenik meg, hogy „a legjobb játékot fejlesszék ki, amit a rajongók elvárnak a cégtől". Tisztára „Blizzardos" megfogalmazás – csak azt nem értjük igazán, mire volt jó ez az egész keverés...

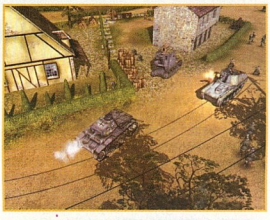
■ A JoWood nem kerített nagy feneket bejelentésének: a német Wing Simulations által fejlesztett, és igen ígéretesnek tűnő **Söldner: Secret War** megjelenését tolták ki jövő tavaszra. Hogy miért jó nekik megjelenni a Doom3, a STALKER és a többi nagy cím árnyékában, nem igazán értem – mi pedig lassan itt maradunk az év végére játék nélkül...

■ Ha lehet, még szűkszavúbb volt az UbiSoft – úgy tűnik, az Athena Sword után sok kedvük nincs már kommentálni a dolgokat, sőt még a fejlesztő Crytek is hallgat az ügyben, így egyszerűen a tény: A **Far Cry** sem jelenik meg most novemberben, irány 2004 tavasza, a többi, akkor megjelenő ötven cím mellé. Lesz ott nyüzsgés...

CODENAME: PANZERS

CDV / STORMREGION / 2003 VÉGE
WWW.PANZERS.DE

Bár mi legszívesebben már tolnánk a küldeteséket ezerrel, még mindig csak a híre (és egyre jobb híre) érkezik a viharsarki fiúk világháborús eposzának. Ezen hírek részeként vadonatúj képek jelentek meg, melyeken kevéssé meglepő módon sok tank nyüzsög, némi légi és földi erővel, no meg bakákkal egy ránézésre normandiai majorság körül. Szép, szép, de én már játszanék...



KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékokból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az Ecobit Kft. és a SevenM jóvoltából.

A megfejtéseket 2003. december 31-ig várjuk a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

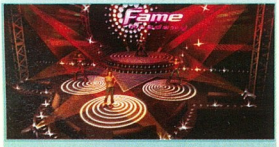
PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf. 315

ZÁRÓRA

Nagy a mozgás az iparban, és sajnos sokszor jelennek meg híradások fontos személyek távozásáról. Rovatunkban a jelentősebb búcsúzásokról adunk hírt, és megpróbálunk az okokra is magyarázatot találni.

Kisebb viharfelhők gyülekeznek a LucasArts kéklőnek tűnő egén. Ennek fő oka az, hogy mivel a Star Wars franchise-re épülő játékok sikert sikerre halmoznak, a cég elhanyagolja más játékok fejlesztését, és ez házon belül komoly belvillongásokhoz vezetett – emiatt először Tom Sarris, PR-vezető távozott a cégtől. Júniusban megjelent a „nem-SW divízió" játéka, az ősguru Hal Barwood (Indy 3D) gyermeke, a régi időket idéző RTX Red Rock PS2-re, mely kedvezőtlen fogadtatásra talált. Ezt követte a bejelentés augusztus 7-én: a cég leállítja a Full Throttle 2 fejlesztését. Ez úgy tűnik, betette a kaput: szeptember 29-én Barwood beadta felmondását.

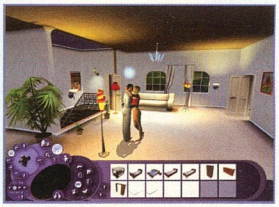
Október 10-én aztán jött a legnagyobb bomba: a LucasArts nyúlfarknyi sajtóközleményben jelentette be, hogy Simon Jeffrey elnök kilép a cégtől, és tervei szerint visszatér családjához Angliába, pozícióját ideiglenesen az eddigi pénzügyi és adminisztratív igazgató, Mike Nelson tölti be. Jeffrey a cég egyik legnagyobb húzóembere volt, 1998 óta vezette a nemzetközi ügyeket, irányította a fejlesztéseket és a terjesztést 30 országban. George Lucas 2000-ben nevezte ki elnökké, és vezetésével a korábbi sikereinek árnyékában vergődő, veszteséges LucasArts jól profitáló, sikeres céggé nőtte ki magát. Ám Barwoodhoz hasonlóan ő is szeretett volna kitörni a Star Wars „csapdájából" – és úgy tűnik, ez az ő sorsát is megpecsételte.



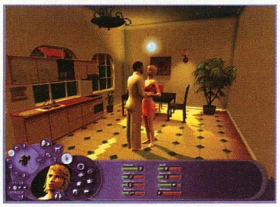
Az Ubisoft igen szűkszavú közleményben tudatta, hogy a Fame Academy projekt törölve lett, ne háborgassuk őket ezzel tovább. Pedig a Monte Cristo fejlesztette játék ígéretesnek tűnt, saját táncos sztárt nevelhettünk volna, hogy az általunk celebrált koncerteken mutassa be tudását - a további ínycsiklandozástól eltekintek, úgyis felesleges. Személy szerint sajnálom, én '89, a Codemasters „Rock Star Ate My Hamster" nevű játéka óta várok valami hasonlóra – továbbra is hiába.

SINGLES

KOCH MEDIA / ROTOBEE / 2004, VALENTIN-NAP
WWW.SINGLES-THE-GAME.COM



A KOCH nagy hírveréssel jelentette be, hogy valami „egészen más" játékkal állnak elő az élet-szimulátorok piacán – valóban, a Singles a még csak készülő Sims2-t utánozza… Adott egy ifjú hölgy és egy úr, akik épp most költöztek be egy apartmanba. Pénzük kevés, kapcsolatuk csak felületes ismeretség – a játékos feladata a lakás berendezése, a két emberke életútjának egyengetésre és kapcsolatuk alakítása, mely a haverkodástól a flörtölésen át intim szituig, végül „erotikus akciókig" vezethet. Az újrajátszást 16 választható karakter és egyéniség biztosítja, tehát az amorózó kontra könyvtáros lány, vagy épp végzet asszonya kombinációkat is kipróbálhatjuk. A fejlesztő a német Rotobee, akiknek ez lesz az első játéka, ám már ismertek a piacon profi 3D-s modellezőeszközeik révén, így technikailag biztos ott lesz a dolog - a többit pedig meglátjuk.



DOOM 3

ACTIVISION / IDSOFT / 2004. I. NEGYEDÉV
MÉG NINCSEN

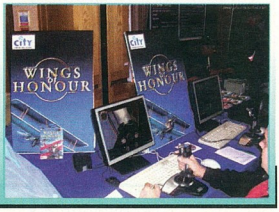
A Doom3 fejlesztői is új képekkel próbálják csitítani a népet - no meg egy érdekes nyilatkozatváltással. Az egész egy Todd Hollenshead interjúval kezdődött, ahol az idSoft elnöke kifejtette: PC-n az alap egy 1 GHz-es proci lesz, és mivel a szűk keresztmetszet a grafikus kártya, a framerate 60 fps-re lesz korlátozva, hogy mindenki egyformán élvezhesse a játékot, akár GeForce2, akár a legújabb csoda figyel a gépében. Ez persze kisebbfajta izgalmat okozott, ezért maga Carmack próbálta helyére tenni a dolgokat: „A játék mozgási szimulációja, beleértve a játékos mozgását is, 60Hz-en fut (1 képfrissítés/sec). Ezzel kiszűrünk olyan anomáliákat, mint amik a Quake3-ban is voltak, ahol bizonyos ugrásokat csak adott framrate-en lehetett végrehajtani.

A Doom3-ban ugyanaz az input ugyanolyan mozgást eredményez majd minden kártyán, függetlenül a framerate-től." Áldásunk rá, ő csak tudja…

RENDEZVÉNYEK

Kiállítások, vásárok, versenyek, bemutatók. Valahol valami mindig történik, rovatunkban a legfontosabb eseményekről igyekszünk beszámolni.

■ Szeptember utolsó hétvégéjén immár 13. alkalommal rendezték meg a **Tokyo Game Show**-t a chibai Makuhari vásárközpontban. A 111 cég (tajvani, japán, koreai és amerikai) által bemutatott félezernyi új hardver és szoftver három nap alatt 150 ezer látogatót vonzott. A jelentések szerint a TGS fénye kicsit megkopott, az E3 immár az ázsiai fejlesztők körében is fontosabb fórumnak látszik. Külön kiemelendő a Nintendo távolmaradása, ők ezt augusztus végén egy sajtótalálkozón jelentették be. Sokan őket látják a Dreamcast bukásával elvérzett SEGA után a konzolháború következő áldozatának – ám az is tény, hogy a japán piacon az Xbox értékesítése sem valami fényes. A játékok között említésre érdemes PS2-re az SNK vs. Capcom Chaos, a Metal Slug 3 és a Castlevania, a látogatókat a Final Fantasy VII Advent Children és a Metal Gear Solid Twin Snakes videók bűvölték el, utóbbi világhíres szerzője, Hideo Kojima is tartott bemutatót a Konami standjánál. Hardverben a nagy durranás a Sony új csodája, az idei E3 első díját is elhalászó Eye-Toy nevű USB-kamera, mely a játékos testének mozgását veszi, és ezt „átlövi" a játékba, azaz egyfajta VR-eszköz. Egy tucatnyi játékot hoztak ki rá, a jó nevű Wishi Washi-ban például két perc alatt minél több ablakot kell megpucolni, de van itt kung-fu, boksz, kísértetvadászás és diszkótánc-verseny is.



■ Október 5-én Birminghamben, a Hilton Metropole kiállítási központban rendezték meg a repülésszimulációs technológia európai ünnepének kikiáltott **European Computer Flight Simulation 2003**-at, idén jubileumi, 10. alkalommal. A kiállítók között hardver téren hagyományosan a Saitek jelent meg jól ismert botkormányaival és vezérlőivel, a szoftveresek között pedig a legnagyobb név a Microsoft volt az FS 2004-gyel. A UbiSoft is nagy felhajtást rendezett: Oleg Maddox bejelentette, hogy 2-3 hét múlva ingyenes, 2004 januárjában pedig fizetős kiegészítő jelenik meg az IL2-Sturmovikhoz, Matt Wagner a Lock On legfrissebb híreivel szolgált, Tony Van pedig a repszimek jövőjéről tartott előadást – természetesen mindezt jólízű dogfight-meccsekkel fűszerezve – de nagy csaták zajlottak a City Interactive standján is, ahol a csapat új első világháborús repszimjét, a Wings Of Honor-t mutatta be.

NÉVVÁLTOZTATÁS

Amikor egy játék fejlesztése elkezdődik, kap egy munkacímet. Ebből lesz egy „rendes" név – majd a legkülönfélébb okok miatt kap egy másikat, és másikat, és... és kever az ember az Interneten, mint fáradt ló a kamillásban. Vágjunk rendet...

Wartime Command
Kiadó: Codemasters / Fejlesztő: 1C: Maddox Games / Megjelenés: 2004 I. negyedév
Bár még mindig csak a nyálunkat csorgatjuk az IL2-es oroszok új világháborús stratégiájáért, lassan már fejlesztői sem tudják, hogy

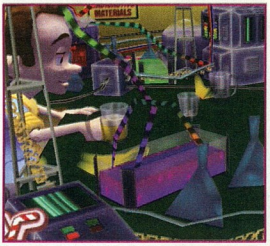
is hívják áldott csemetéjüket. A munkacím WWII:RTS volt, az ECTS-en már Battlefield Command: Europe at War 1935-1945 néven mutatkozott be és aratott sikert – most pedig a legfrissebb elnevezése: Wartime Command: Battle for Europe 1939-45. Valószínűleg külön embert állítottak a névcserére a fiúk, mert amikor Uniq áttolta az anyagot, a hivatalos weboldalon még mindig Battlefield Command szerepelt – mára (okt. 25) sikerült gatyába rázniuk azt is. Mellesleg engem az se érdekelne, ha Jóskának neveznék el, csak már játszhatnék vele...

LARRY VISSZATÉR

VIVENDI / VIVENDI / MÉG NEM TUDNI
MÉG NINCSEN

Mindazok, akik emlékeznek a dicsőséges point-and-click kalandkorszakra, emlékezhetnek Larry Laffer-re, akinek erősen pikáns kalandjait 1987 és 1998 között hét részben követhettük.

A hónap elején még csak kósza, bizonytalan hír volt, ami nem sokkal lapzárta előtt került megerősítésre: készül az új epizód!
Örömünk azonban nem lehet teljes: sem a sorozat atyjának, sem Larry-nek nincs ehhez semmi köze... A Vivendi a főleg konzolfixált High Voltage Software-t bízta meg a Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude elkészítésével (egy portolásuk van PC-re, a Monster Jam). A megjelent képeket és trailert látva kicsit elszomorodtam: 3D-s mókáról lesz szó, amelyben Larry unokaöccsét, a csajozás terén



„abszolút lúzer" Larry Lovage-t kell végigterelni a főiskolán megrendezésre kerülő párkereső valóságshow-n, hogy végre „zsákolhasson". Nem mondom, szép, színes, akár még jó is lehet (bár nekem erősen konzolszagú), de Al Lowe, Larry Laffer, és a kézzel rajzolt, kicsit karikírozott látványvilág nélkül szerintem oda a lelke. (Emlékezzünk a Simon 3D-re!)

A játék rajongói már korábban aláírásgyűjtésbe kezdtek, hogy kijárják a kiadónál: mindenképp vegyék be a fejlesztőcsapatba Al-t, ez most még aktuálisabb. Uniq és én már aláírtuk a petíciót:
http://www.petitiononline.com/lsl1134/petition.html. Ne hagyjuk az emlékeinket elveszni!

BLOODY MAGIC

1C COMPANY / SKY FALLEN / 2004 I. NEGYEDÉV
WWW.THEBLOODYMAGIC.COM

Bár a Sky Fallen-ről semmit sem tudni (oroszok lehetnek), készülő játékuk meglehetősen egyedinek ígérkezik. A Bloody Magic alapsztorija szerint Modo, a Halhatatlan bűne miatt letaszíttatott a halandók közé, ő pedig elhatározza: visszaszerzi erejét és elpusztítja a Földet. A játékos választhat: szembeszáll vele, vagy segít neki célja elérésében. Amiben ez a képek tanúsága szerint gyönyörű, 3D-s, külső nézetes, izometrikus, csatákra kihegyezett akció-RPG különbözik társaitól: nincs kasztrendszer – mindenki mágus! 12 iskola közül választhatunk, mindegyik varázslat két móddal bír, ezeket új hatások kedvéért kombinálhatjuk egymással, és fegyvereinket is „megáldhatjuk" – ráadásul minden egyes „mágiakombó" megváltoztatja hősünk külsejét.

A szóló küldetéssort többjátékos módban kooperatív módon is végigtolhatjuk, a létező összes MP-móka mellett egyéni és csapatos arénacsaták is várnak ránk.

BEMUTATKOZÓ

PAINKILLER

DREAMCATHER / PEOPLE CAN FLY / 2004 NYARA
HTTP://WWW.PAINKILLERGAME.COM/

Sikerült szert tennünk a lengyel 'repülő emberek' készülő horror-mészár játéka, a Painkiller játszható bétaverziójára. Megpróbálom leírni az első benyomást: vedd elő a Hexen / Heretic hangulatát, tedd hozzá a Serious Sam dinamikáját és fűszerezd meg a jelenleg elérhető összes létező grafikai látványelemmel, úgy a Doom3 magasságában. Ez utóbbi nem vicc, ugyanis az összhatás valóban döbbenetes, hála a bump mapnak, amely a falakon és a padlón is feszül, a dinamikus fényeknek, a pixel- és vertex shadereknek, az ember órákig bámulná a környezetet,

a föld alatti csatornát, a hatalmas pályaudvart, az elhagyott gyárat, vagy a kénköves poklot magát, ha nem rontana rá több ezernyi rettentő lény. De rá ront, a nagy hentelésben meg sem tudom mondani, miféle szerezetek voltak, de a legtöbbje valamiféle csontvázzombi, kirobbant hassal, rohambiliben. Az ellenük bevethető fegyverek sem voltak piskóták: egy „botmixer", azaz egy buzogány, melynek fejéből hosszú tűzre kinyílt három penge, és darálni kezdte az ellent, és egy kétméteres csövekeket kilövő géppuska. Mindkettő másodlagos tűzgombja a már lassan sablonná váló időlassítást eredményezte, ám a látvány erősen sokkoló volt, tiszta Mátrix2, csak picivel szebb… Mindehhez olyan nagyzenekari muzsika, amitől még most, két nap után is lúdbőrzök. És mindennek tükrében egy adalék: a már legendás GeForce2 kártyám széttárta kezét a stuff láttán, csak egy Radeon 8500-ös kölcsöngépen tudtam életre kelteni. Mivel a kiadó Dreamcather szeptember végén bejelentette, hogy a játék csak 2004 nyarán jelenik meg, az igazán ütős akciók kedvelői addig gyűjtsenek erősen valami jóféle DX9-es kártyára. Amúgy is félelmetes év elé nézünk…

KÉMJELENTÉS

Rengeteg híreszelés kering a különféle fórumokon és csatornákon, „tuti tippek" jelennek meg nap mint nap. Ezekből próbáljuk meg rendszeresen kiszűrni azokat, amelyek valóságértéke a legmagasabbnak látszik – és amelyek a leginkább érdekesek nekünk, játékosoknak.

■ **ÚJRA KOTOR?** A LucasArts megint telibe talált, ezúttal a BioWare csapatának hála, hiszen a Star Wars: Knight of the Old Republic (röviden: KOTOR) hatalmasat durrant világszerte. Az szinte természetes, hogy október közepén máris futótűzként terjedt el a pletyka az Interneten, miszerint készül a második rész. Bár ilyeneknek nem szoktunk felülni, most mégis van pár „gyanús" momentum. A lassan szétesőő Interplay-től (lásd hátrébb: The Bard's Tale) idén áprilisban távozott öt főzseni, Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone és Chris Jones ugyanis új céget alapított Obsidian néven, és augusztusban megszületett a nagy bejelentés az új cég és a BioWare fejlesztési együttműködéséről. A csapat honlapján az első játékról csak ennyi áll: „Az Obsidian Entertainment jelenleg egy bejelentés előtt álló RPG-n dolgozik PC-re és konzolokra.". Ez alapján sokan már készpénznek veszik, hogy ez nem lehet más, mint a KOTOR2, sőt jól informáltak még többet tudnak: eszerint a játék 2004 végén, 2005 elején jelenik majd meg, a sztori az első résznél jóval későbbi időben játszódik majd, és teljesen új karaktereket ismerhetünk meg. Meglátjuk...

■ **Komoly Samu hamarosan újra akcióban.** A CroTeam nemrég jelentette be honlapján, hogy készül a nagy sikerű (PCG 2002/03, 95%) hentesjáték második része. Mivel van egy kis zavar ezzel kapcsolatban, tisztázzuk: a Serious Sam első részét eredetileg három, önállóan játszható epizódra tervezték alkotói, ebből az első két felvonás el is készült (First ill. Second Encounter), a harmadik már nem. Ennek valószínű oka, hogy közben megjelent az XBox és a Halo, és emiatt a horvátok inkább a Microsoft konzoljára kalapálták össze (illetve át) az első részt – új epizódnak pedig már nem lenne értelme. Így tehát nekiálltak a Serious Sam II-nek, és ezzel együtt a Serious engine teljes újraírásának. Mivel e sorok írója lelkes híve Komoly Samu ténykedésének, a fejlesztést természetesen nyomon követjük.

RICHARD BURNS RALLY

SCI ENTERTAINMENT / WARTHOG / 2004. MÁRCIUS 26.
MÉG NINCSEN

A mostanság lábra kapott SCi (The Italian Job, The Great Escape) nagyra törő terveket dédelget: beszáll a rally-szimek világába, egyenesen a Codemasters és Colin McRae ellenfeleként! Hosszú távú együttműködési megállapodást írtak alá Richard Burns 2001-es WRC-bajnokkal, melynek értelmében a '71-es születésű angol úriember és navigátora, Robert Reid aktívan részt vesznek egy rally-szimulátor sorozat első darabjának elkészítésében. Annyit sikerült kinyomozni, hogy a játékot a svéd Warthog kódolja, akik anno már összedobtak egy hasonló stuffot (Rally Championship Extreme), bár sem az, sem legutóbbi két alkotásuk (Mace Griffin Bounty Hunter, Wolverin's Revenge) nem volt épp világbajnok. Sebaj, majd talán most…

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

MÉG NEM ISMERT / IRRATIONAL GAMES / 2004 TAVASZA
MÉG NINCSEN

Az Irrational Games nem sokat ült babérjain – máris készül sikeres képregényszerű akciójátékuk (PCG 2002/6, 88%) második része. Amint a cím is sejteti, szabadságharcos barátaink ezúttal visszautaznak az időben, hogy a Harmadik Birodalmat védő Blitzkrieg tábornokot és gyilkos legényeit móresre tanítsák. A csata a II. Világháború helyszíneitől távoli dimenziók mélységeibe vezet, az újraírt motornak hála még plasztikusabb látványvilággal. Lesznek új ellenségek – az orosz Red October, a japán Red Sun, a Ducéra hajazó Fortissimo, Tombstone, Subterranian és az Eye of the Reich, és új hősök is, mint Black Jack, Green Genie vagy Sky King. Őket természetesen új szuperképességek segítik (Dancing Dead, Aztec Mercy, Whirlwind Tour), minket pedig a továbbfejlesztett AI, melynek segedelmével csapattársaink önállóan és hatékonyan veszik ki részüket az összecsapásból.

OBSCURE: LEARN ABOUT FEAR

MICROIDS / HYDRAVISION / 2004 I. NEGYEDÉV
WWW.HYDRAVISION.COM/PRODUITS.HTM

A Microids legutóbbi kalandjátékaik (Post Mortem, Syberia) sikere nyomán hála Istennek vérszemet kapott. Ezúttal a viszonylag ismeretlen, 3Ds- grafikus motorokat és alrendszereket készítő Hydravison hegeszt nekik egy túlélős horrorjátékot – a megjelent képek erős Silent Hilles hangulatot árasztanak, ami abszolút jó jel. A sztori viszonylag egyszerű: pár diák bent ragad egy suliban, ahol a tanárok durva kísérleteket folytatnak a tanulókon. A játékos szabadon váltható a hősök között, feladat, hogy mindegyikük megérje a reggelt, és kiderüljenek a baljós intézmény titkai. A srácok diáktársaikat rettentő gusztustalan lényekké alakulva látják viszont, ezek fényérzékenysége lévén a túlélőkészlet első számú eszköze a zseblámpa lesz.

APRÓSÁGOK

■ Az eddig főleg menedzserjátékairól ismert Cat Daddy Games a hamarosan piacra kerülő School Tycoon bemutatása mellett meglepő bejelentést tett: elkezdték egy Cartel nevű FPS fejlesztését. A játékban a nemzetközi drogelhárító alakulat, a DEA különleges ügynökeként vesszük fel a harcot a Calistano kábítószerkartell ellen, 21. századi technikával és „nem hagyományos" módszerekkel. Bővebbet később.

■ A Sony 13%-kal csökkenti dolgozói számát, ez 20 ezres leépítést jelent. Miközben nőtt az elektronikus eszközök értékesítése, a játéküzletág az elmúlt három hónapban egyharmadával esett vissza, és ez az összprofit 25%-kos csökkenését jelenti. A Sony 500 milliárd jent fektet be a következő három évben a félvezetőgyártásba, elsősorban az IBM és Toshiba segítségével készülő titkos mikroprocesszor (kódneve: „cell") fejlesztésébe, mely sokak szerint egy új játékkonzol lelke lesz, ám a Sony az új, nagysebességű Internet-korszak általános, szabványteremtő eszközét ígéri.

■ A Majesco bejelentette, hogy a Bloodrayne sikeres debütálását jövő októberben, stílusosan Halloween-kor egy új rész megjelentetésével ünnepli. A Bloodrayne2 weboldala () már él, a regisztrált látogatók számára a hírlevél mellett egy hamarosan megjelenő trailert ígérnek a készítők.

■ És még mindig Bloodrayne. A német Boll KG megvásárolta a játék megfilmesítésének jogait. Nem ez az első ilyen akciójuk: idén jelent meg a House of the Dead (elég rossz kritikákat kapott), jövőre érkezik az Alone in the Dark feldolgozása (főszereplők: Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorf). A rendező a cég elnöke, a láthatólag horrorjáték-fixált Dr. Uwe Boll. Kíváncsi leszek a filmre, ahogy mondani szokás: a lepényhal először…

■ Akár főtémánkhoz is kapcsolható a hír - az Activison a Raven Software után újabb sikeres csapatot vásárolt meg: a Call of Duty fejlesztőit, az Infinity Ward csapatát, alig 24 órával azután, hogy a sikergyanús játék az üzletek polcára került. A játékiparra mostanában tökéletesen igaz a szólás: addig üsd a vasat…

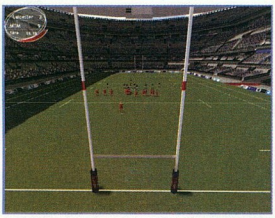
PROJECT FREEDOM

MÉG NEM ISMERT / CITY INTERACTIVE / 2003 VÉGE – 2004 ELEJE
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM/PE2.HTML

A tavaly nyáron megjelent, szép és akciódús űrstratégia, a Project Earth: Starmageddon jó fogadtatása sem tudta megmenteni a lengyel Lemon Interactive csapatát a széthullástól – ám most az urak új néven nekiálltak a folytatás elkészítésének. Az idegen lényekkel való háborúskodás helyett ezúttal a játékban egy maroknyi, jogtalanul száműzött emberének kell igazát bebizonyítania húsz, változatos küldetésben. Az űrcsaták, túszmentések, hajóelfoglalások, pénzszerző, kémelfogó, és egyéb mókák során kb. 70 űrhajót próbálhatunk ki. A játékhoz küldetésalapú többjátékos üzemmód is társul - és persze erős gépigény, mert egy igen látványos versenyzőre számíthatunk.

PRO RUGBY MANAGER 2004

DIGITAL JESTERS / CYANIDE STUDIO / 2004. MÁRCIUS
MÉG NINCSEN



Az Ubisoft embereiből 2000 elején alakult, és „menedzser-fixált" (Cycling Manager 1-3, Horse Racing Manager) Cyanide új játékában egy rögbiklub főnökeként próbálhatjuk ki képességeinket. 15 ezer valódi játékos adatát tartalmazó adatbázisból állíthatjuk össze az álomcsapatot, vagy választhatunk a 100 klub és 50 nemzeti válogatott közül. A nemzeti bajnokságok, Európa- és Világkupák meccseit valós időben, 3D-ben, a maguk csonttörő valóságában élvezhetjük a világ 13 híres stadionjában, reális időjárási körülmények között. Természetesen a taktikától a stáb kiválasztásán át a könyvelésig minden a mi feladatunk lesz, és akinek ez is kevés: az Interneten a 100 játékos alkotta online versengésbe is beszállhatunk, hogy ki-ki alapon eldöntsük: melyikünk 15 legénye a legtökösebb.

DESIGN CENTER

A játékfejlesztő és kiadó cégek elképesztő, és néha hajmeresztő ajándékokkal lepik meg a gyanútlan kiállítás-látogatókat, és persze a sajtó jeles képviselőit is. Most induló sorozatunkban csokorba fogjuk ezeket a tárgyakat, ízelítőt adva a kreatív elme szárnyalásából. Következzen tehát az első eresztés:

1. Benq orrtörlő portörlő – használata feletébb kérdéses, azonban remek asztali dísz válhat belőle.
2. Nokia N-Gage póló – bizony-bizony, a csinos n-gage alakú fóliakészítmény egy pólót rejt, igaz, olyan vékonyat, hogy erősebb fénynél át lehet rajta látni.

3. Cat in the Hat egér – az egérben lötyögő víz akár a legújabb tuning célját is szolgálhatná a felforrósodott görgő hűtésének céljából.
4. Ismeretlen eredetű fogsor – többen megirigyeltük az alábbi kalciumképződményt, sajnos nem tudtuk beazonosítani a tulajdonosát.
5. Sims Limited Edition Carabiner Watch With Compass – értjük, hát ugye? Vízből vonja ki a zoxigént!
6. Down to the Dumps konzerv – akár hiszitek, akár nem, bizony ebben is póló lapul! Jelen sorok írója sacc per kábé 6-7 éve őrizgeti ezt a becses ereklyét, de az biztos, hogy még nem romlott meg...
7. Rise of Nations uzsitasi – ha a világ leigázása közben megéheznénk, akkor jó szolgálatot tehet. A rajta lévő Bryan Reynolds dedikáció miatt persze mindennapi használat nem javasolt!
8. Metal Gear Solid 2 túlélőkészlet – a csinos csomaggal minden fontosabb túlélési gyakorlatot megúszhatunk, Külön figyelmet érdemel a trendi tok, mely csavarhúzó hegyeket rejt.

A sok nyálcsorgatás után jöjjön a meglepetés! Az utolsó tételként szereplő MGS2 kombinált eszközt és a mellékleteként érkező pólót a Konami ajándékcsomagban megnyerheted az Ecobit Kft. jóvoltából, ehhez nem kell mást tenned, mint a 41. oldalra lapozni, és válaszolni a kérdésekre. Ezután a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a helyes választ küldd el címünkre 2003. december 31-ig!

VESZTESEK ÉS NYERTESEK - KÉT ÉVTIZED A JÁTÉKIPARBAN

Aki nyomon követte, ne adj' Isten átélte az elmúlt két évtizedet a játékiparban, tapasztalhatta a piac hihetetlen változásait. Fejlesztőstúdiók és kiadók bukkantak fel, arattak babérokat, majd tűntek el nyomtalanul, cégek olvadtak össze és osztódtak többfelé. Cikkünkben visszatekintünk az „ősidőkre", és megpróbáljuk nyomon követni az egykori nagy nevek sorsát és a piac alakulását.

A gép amely megváltoztatta a világot, ez a C64.

„A VAS"

Kezdjük a sztorit a '70-es évek végével, amikor az otthoni elektronikus szórakoztatás (legalábbis nyugaton) általános eszköze, a konzol (elsősorban az Atari) mellett feltűntek az első „Home Computer"-ek, azaz a „billentyűzettel ellátott dobozok" – ez volt a dicsőséges 8 bites korszak kezdete. A nagy robbanás valamikor 1977-re tehető, amikor az USA-ban megjelenik az Apple II, a Commodore PET, a Tandy TRS-80 Model I, majd '79-ben az Atari 400 és 800, a TRS-80 Model II, a TI-99/4 és az Apple II+. Bár ekkor még a konzolok és a pénzbedobós videojátékok uralják a piacot, ezeknek a „játékszereknek" hatására megmozdul valami. 1980-ban, Európában a nagy áttörés Clive Sinclair nevéhez fűződik, aki piacra dobja a ZX80-at, elképesztően alacsony, 200$-os áron (a Commodore ára 400-800$) – és ezzel tömegek számára teszi elérhetővé az új technikát. 1981-ben már 800 ezer személyi számítógépet adnak el világszerte, megjelenik a Commodore VIC-20 és a ZX-81, az ATARI pedig kiadja a világ első, a 8 bites gépek felhasználóinak készült magazinját, az Atari Connectiont.

1982 januárjában a CES kiállításon bemutatkozik a Commodore 64 – a szállítás szeptemberben indul, 595$-os áron. Angliában megszületik a „britek büszkesége", a gumibillentyűs ZX Spectrum, amiért Clive Sinclairt lovaggá ütik, és beszáll a versenybe az Amstrad is, az Amstrad CPC 464-gyel, amely bevallottan a ZX Spectrum és a C64 vetélytársának készült. Ezzel gyakorlatilag kialakul a 8 bites gépek mezőnye.

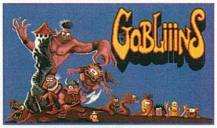
8 BIT, NÉGY FÁZISBAN

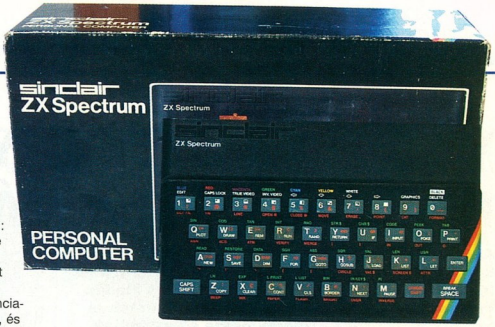
1981-1983: Európában ekkor még hobbiprogramozók írják a játékokat, maguk sokszorosítják és adják el azokat, míg az USA-ban már megkezdődik a kis, de még szintén hobbiszinten szerveződött játékcégek kialakulása, elsősorban az Apple II-nek köszönhetően. A világ első játékkiadóját, az Automated Simulations-t '78-ban alakítja meg Jim Conelly és Jon Freeman, hogy megjelentessék Commodore PET-re írt játékukat, az első úralapú taktikai csatajátékot, a Starfleet Orion-t. 1979-ben adják ki a világ első CRPG-jét, a Temple of Apshai-t, majd 1980-ban Freeman találkozik későbbi feleségével, Anne Westfall-lal, és ketten megalapítják a Free Fall Associates-t, mely hamarosan **Epyx**-re változtatja nevét. Első sikereik közé tartozik sportjáték-sorozatuk (Winter Games, Summer Games, California Games), majd 1984-ben megjelenik a legnagyobb durranás, a Dennis Caswell által írt Impossible Mission.

1980-ban útnak indul az **Infocom** a Zork átiratával és az On-Line Systems (később **Sierra On-Line**) a Mystery House-zal, megalakul a **Mindscape** és a **Brøderbund**, és az addig konzolra fejlesztő **Avalon Hill** is beszáll a „mikroiparba". Angliában a ZX80 hatására jelenik meg néhány igen fontos cég a piacon: 1980-ban a **Quicksilva**, az ausztrál **Beam Software** angol leányvállalata, a **Melbourne House** és a **Hewson**, 1981-ben pedig a kalandjátékok sikercsapata, a **Level 9**.
(A Quicksilva jelenteti meg 1983-ban Sandy White és Angela Sutherland fejlesztésében az Ant Attackot, a világ első, valós izometrikus, 3D-s játékát, a Melbourne House nevéhez pedig elsősorban a The Hobbit és a The Way of the Exploding Fist fűződik.)

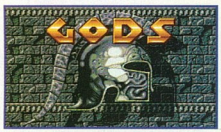
Amint '82 végén piacra lépnek a korszak meghatározó hardverei, hihetetlenül megnő az igény a játékokra Európában is. Ekkor alakul meg a Boulder Dash és a Spy vs. Spy szülője, a **First Star**, az **Imagine**, a **Microprose**, az **SSI** és a Wally-család (Pyjamarama, Three Week in Paradise stb.), no meg a Frost Byte „álomcsapata",

GOBLINS - AMIGA





GODS - AMIGA



a **Micro-Gen**. 1983 elején lép színre a Last Ninja és International Karate megalkotója, a **System3**, a **Mirrorsoft**, valamint az **Ocean Software** (és egy kisebb név, nagy emlékkel: a német **Datasoft** és Bruce Lee...). Az élesedő piaci verseny új helyzetet teremt – a nagy vízen túl megalakul az **Electronic Arts**, Franciaországban az **Infogrames**, és megkezdődik a kiadók időszaka.

1983-1985: Üzletemberek vezette kiadók jönnek létre, akik előbb független, majd egyre inkább házon belüli, azaz alkalmazott programozókkal íratják a játékokat. Erre az időszakra legjellemzőbb példa az angol **Mastertronic** cég, melyet Martin Alper, Frank Herman és Alan Sharam alapított 1984-ben. A három gentleman semmit nem értett a komputerekhez, az üzlethez annál inkább. Szinte minden eléjük tévedő játékot megvásároltak, és százas csomagokban terítettek mindenhol, benzinkutaktól játékboltokon át újságos standokig – és dőlt a pénz. A játékok eladási ára 1,99 £ volt, ebből a cégnél 0,99 maradt – az átlag értékesítés '84-'89 között 40.000 példány volt, a legsikeresebb játék a Ghostbuster lett 147 ezres eladással. Minden fejlesztőjük külsős volt, akik évente négyszer megkapták az értékesítés utáni részesedésüket. (Ha a fentieket vesszük, a közel 40 ezer fontos átlagbevételből ez 4-5000 font volt, a többi a cégnél maradt!).

Ez az az időszak, amikor egyre inkább átveszik az uralmat a mikroszámítógépek. 1983-ban az arcade játékok 15%-os visszaesést könyvelnek el, miközben az otthoni számítógépek 10 milliárd dolláros értékesítést termelnek. Az Atari 535, az Activision 3 millió dolláros veszteséget nyel le, eközben a C64 értékesítése 681 milliót hoz a konyhára. A Commodore havi 200 ezer gépet gyárt, és leviszi zászlóshajója árát 399 $-ra. A Time Magazin az Év Emberének (ebben az esetben Gépének) a Komputert választja. 1984-re már 4 millió Commodore gép fut világszerte, az eladás havi 300 ezer, és bemutatkozik a Commodore Plus/4. Az addig csak konzolra, főleg az Atari 2600-asra fejlesztő **Activison** beadja derekát, és kiadja első C64 játékait: Decathlon, Toy Bizarre, Zone Ranger. Ez az év a nagy nevek színre lépéséről híresül el: megalakul a **Gremlin Software**, a **Virgin Interactive Entertainment**, a **Domark**, az **Elite Systems**, a **Firebird/Rainbird**, a **Spectrum Holobyte**, a **Psygnosis**, a **Westwood** és a német **Rainbow Arts**, akik a C64 (és minden idők...) két legendáját szállítják: Turrican, The Great Giana Sisters. (A Firebird-öt a British Telecom hozta létre, miután nyilvános árverésen megszerezték az „All Time Best" Elite kiadási jogait.)

1985-1988: A konszolidáció évei. A piaci verseny egyre nő, a konzolok visszavágnak: a Nintendo bemutatja új játékgépét, a NES-t. Sok, korábban jelentős kiadó túlköltekezik, és pénzzavarba kerül – az erősebb cégek felvásárolják őket, ekkor alakulnak ki a későbbi nagy kiadók, akik jelentős részt harapnak ki a piacból. Minderre jó példa a már említett Imagine. A '82-ben alakult liverpooli srácoknak mindjárt az első játéka, az Arcadia klasszikussá vált. Beindult a szekér, legendák születtek a tini programozókról, évi 35 ezer fontos fizetéssel és sportautóval, amit még nem is vezethettek... A szárnyalás mindössze másfél évig, 1985 végéig tartott, ők sem kerülhették el sorsukat, és végül megvásárolta a céget az Ocean Software. Az időszak másik nagy vesztese az Infocom, amit az Activision kebelez be 1987-ben.

Ezekben az években születnek meg a 8 bites korszak nagy klasszikusai. A Hewson '85 és '88 között robbant: Uridium, Paradroid, Cybernoid, Eliminator, Nebulus, Rana Rama – felejthetetlen nevek! A Quicksilva 1987-es híres sztériája a Binary Design játékai: Elevator Action, Glider Rider, Max Headroom, Hocus Focus. Az említett Ocean / Imagine is ekkor kezdi meg a szárnyalást: Wizball, N.O.M.A.D., Head Over Heels, Rambo 3...

Ne hagyjuk ki a felsorolásból e sorok írójának kedvenc csapatát sem, mely a fenti három korszakot szinte keretbe foglalja. Liverpoolban 1980-ban alakul meg a Thor, mely amatőr programozók játékait jelenteti meg – kevés sikerrel. 1985-ben taktikát és nevet változtatnak: **Odin** néven saját fejlesztőcsapatot hoznak létre, és '85-'88 között olyan, látványos grafikájú és nagyszerű élményt nyújtó alkotásokat dobnak piacra, mint a Nodes of Yesod, a Robin of the Wood, a The Arc of Yesod, a Hypaball és a Heartland.

1985-ben sikerül kiszakadnia a Mastertronictól a cég két húzóemberének, a Darling-fivéreknek (David és Richard), akik saját cé-

get alapítanak **Codemasters** néven. Azonnal leszerződtetnek egy másik ikerpárt, Philip és Andrew Olivert, akik '86-ban megalkotják a korszak és a cég egyik emblémáját: Dizzy-t, a kezes-lábas tojást – a játékból még tíz rész készül, de említessék meg még pár siker, szubjektív válogatásban: Fast Food, Rockstar Ate My Hamster, Ninja Massacre, Olli & Lissa 3, Terra Cognita, no és a Seymour-sorozat.
Szintén '85-ben alakul meg a francia **Titus**, ugyancsak egy testvérpár, Hervé and Eric Caen jóvoltából. 1986-ban színre lép **az Accolade** és a **Zeppelin**, és '87-ben megkondul a vészharang a 8 bites gépek felett: piacra kerül az Amiga 500 és Amiga 2000.

1988-1994: A hanyatlás időszaka. Az újgenerációs konzolok, a 16 bites gépek és a PC lassan átveszik az uralmat, a 8 bites korszak lezárul. Az említett Imagine például 1989-ben lép ki az iparból, majd az Ocean is beadja a kulcsot '92 derekán. Ezekben az években alakul ki a későbbi PC-konzolpiac derékhada: 1990-ben jön a **Dynamix**, '91-ben az **Epic MegaGames**, a **UbiSoft**, a **U.S. Gold**, és a Hewson jogutódjaként a 21st **Century Media**.

TÚLÉLŐ-SHOW, 16 BITEN

A 16 bites korszak egy valóságos háborúval indult, 1984-ben.
A sztori elmesélésére kevés lenne a hely – a lényege: a Jay Miner és Larry Kaplan által 1982-ben alapított Amiga Inc. 1984-re elkészül egy működő, 16 bites gép prototípusával, ám pénzügyi zavarba kerülnek. Az Atari félmilliós kölcsönt ad nekik, és piszkos tőzsdeügyletekbe kezd – az igazi cél, hogy megszerezze a céget és vele a technológiát előbb lépjenek be a 16 bites piacra, mint a hasonló célokat dédelgető Commodore, a csapat nem kell nekik. Ezért az Amiga új vevő után néz – a Commodore pont jó lenne nekik. A Commodore elnöke, Jack Tramiel és a fél vezérkar erre otthagyja a céget, megvásárolja az Atarit, és beperli az Amigát és a Commodore-t szerződésszegésért. Volt cége ezt már nem hagyja: megveszi az Amigát, és kifizeti az adósságot. Az Atari rohammunkában összehozza saját 16 bites gépét, az Atari ST-t (hivatalos nevén: Atari 520 ST), amely 1985-ben mutatkozik be – szinte egyszerre a Commodore-Amiga 1000-rel (A1000). Bár utóbbi grafikai képességei fantasztikusak, az 1500 $-os ár sokáig visszatartja a piacot (az ST fele annyiba került). Az igazi robbanás 1987-ben következik be, amikor megjelenik két verzió: az A2000 „high-end" és az A500 „low-end" modell. Ez utóbbi végre elérhető árú mindenki számára, és először Európában robbant ki forradalmat: kiszorítja a piacról az Atarit, és megadja a kegyelemdöfést a 8 bites gépeknek. 1988-ra az egyre nagyobb szoftverkínálat már világszerte piacvezetővé teszi, mire az Atari ismét perel, ezúttal azzal vádolva a Commodore-t, hogy ő pénzelte anno az Amiga kutatásait.
A Commodore megnyeri a csatát, ám a per miatt a 8 bites piac mélyrepülésbe kezd. A kiadók kénytelenek drasztikusan csökkenteni a játékok árát, és ebbe a legtöbb cég belehal – így tűnik el a színről a Mikro-Gen vagy a Quicksilva is. A két nagy nyertes ebben a konfliktusban az Alternative Software és a Codemasters, ők ugyanis budget-áron értékesítették termékeiket, egész üzletpolitikájuk erre épült, így szinte sértetlenül kerültek ki az örvényből. Hozzá kell tenni: a Codemasters időben felismerte, hogy több lábon kell állnia, ha túl akarja élni a bizonytalan, folyton változó piacot, így a cég egyedüli európaiként piacvezetővé vált a Nintendo-n a Capcom és a Konami mellett. Hozzájuk hasonlóan a Psygnosis is sikeresen élte túl a zuhanást, és az Amiga-korszak hőseivé váltak.

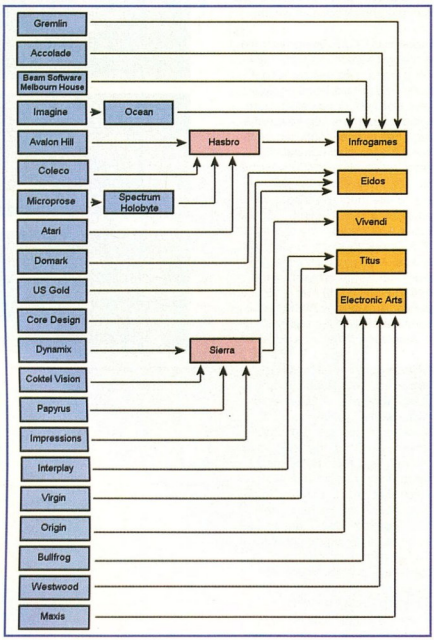
Érdekes a **CORE Design** sztorija is. Négy Gremlin-dolgozó 1984 körül győzi meg a vezetőséget, hogy nyisson irodát lakóhelyükön, Derby-ben, ne kelljen bumlizniuk naponta a cég központjába, Sheffield-be. 1988-ban, amikor a 8 bites piac hanyatlani kezd, a Gremlin bezárja a Derby-i stúdiót, amelyet a cég régi marketingesei megvásárolnak, és létrehozták a Core Design-t. Első sikerük a legendás Indy-paródia, a Rick Dangerous, egy örök klaszszikus. A cég kezdetben 8 bites játékokat is ír (Impossamole, Action Fighter), de már a 16 bites piacra, Amigára és Atari ST-re is átírják játékaikat, és szinte zökkenőmentesen állnak át az új érára.

Felsorolásszerűn álljon itt azon cégek neve, amelyeket a 8 bites korszakban már említettünk, és jelentős részt vállaltak a 16 bit piacán is: Accolade, Domark, Ocean, US Gold, Virgin IE, Taito, Sierra, Epyx, Mindscape Inc., MicroProse, Infogrames, SSI, Electronic Arts, LucasArts, Interplay, Westwood Studios. Mellettük megjelent pár új, friss csapat is, ám igazán nagyot dobni közülük hat cégnek sikerült.
1987-ben az A500 sikere több nagy céget is életre hív. Egyikük a **Bitmap Brothers** – első munkáik, mint a Xenon, a Speedball

GHOSTBUSTERS - C64

vagy a Cadaver még a Melbourne House és a Mirrorsoft gondozásában jelennek meg (utóbbi esetében Image Works címkével), majd jön egy sikeres találkozás. Martin Heath, a Rythm King Records zenekiadó feje felkérést kap a fiúktól, hogy egyik muzsikusuk írjon zenét a Xenon 2-höz. Heath megnézi a piacot – és rájön, hogy van keresnivalója. Megalakítja a **Renegade** céget, és két nagy cím, két fantasztikus akciójáték már az ő nevük alatt jelenik meg: a Gods és a The Chaos Engine. A **Team 17** szintén ekkor alakul, és sorban termeli a nagy sikereket: Full Contact, Alien Breed, Assassin, Project X, Superfrog, Body Blows – majd 1995-ben megszületik a Worms, az igazi szupersláger.

A harmadik versenyző a **Cinemaware**, amely hamar klaszszikussá válik látványos, moziszerű hatásokkal megtűzdelt játékairól: Defender of the Crown, It came From The Desert, Rocket Ranger, King of Chicago, Lords of the Rising Sun. A franciák híres kreativizmusa is életre kelt két remek csapatot 1989-ben. Egyikük a **Silmarils,** amely remek grafikával és sztorival, ám szadisztikus nehézségi szinttel megáldott játékokat termelt: Targhan, Boston Bomb Club, Metal Mutant, Transarctica, no meg az Ishar-trilógia. 1996-ban addigi kiadójukat, a ReadySoft-ot felvásárolták, így a cég kiadó nélkül maradt. A másik csapat a **Coktel Vision**, akik pár, kevésbé látványos játék után 1991-ben rukkolnak elő a Gobliins-szal, és futnak be egy csapásra. Pénzük csak európai megjelenésre futja, ám a siker láttán azonnal lecsap rájuk a Sierra, egy az egyben megvásárolja a teamet, és az új sikerek, a Goblins 3, a Woodruff and The Schnibble of Azimuth, a Lost In Time és az Inca-sorozat már a kiadó égisze alatt jelenik meg – és az Amiga-palettáról szép finoman átcsúszik a PC-s „kosárba", pont úgy, ahogy a 16 bites gépek is átadják helyüket az új közönségkedvencnek.



32 BIT ÉS FÖLÖTTE – AZ ÚJ VILÁGREND

A kilencvenes évek elejétől a PC-k egyre népszerűbbé válnak a játékosok körében. 1992-ben a PC-s játékipar robbanásszerű fejlődésnek indul, '94-ben pedig a Commodore felszámolási eljárást kér maga ellen, miután hatalmas veszteségeket könyvelnek el. A „home computerek" korszaka lezárul, a piac átalakul, és lassan elnyeri mai formáját, a játékipar két szegmensre tagolódik: PC és konzolok. 1995-ben előbbi frontján megjelenik a Windows 95 és a DirectX, utóbbiban pedig az új generáció első két fecskéje, a 32 bites Sony PlayStation és a Sega Saturn, őket követi majd '96-ban a Nintendo Ultra 64. Érdekes tény, hogy a Codemasters kihagyja a DOS-korszakot, és ebben az időszakban csak konzolon van jelen. A Psygnosis-szal ugyanaz történik, mint pár év múlva a Bungie-val a Microsoft-Xbox vonalon: a Sony megvásárolja őket, hogy új konzoljukra, a PlayStation-re fejlesszenek, és a két első játékuk, a Wipeout és Destruction Derby lesznek a PSX első sikerei. Európai érdekeltségeiket 1998-ban veszi meg az Eidos, és 2000-ben a Psygnosis hivatalosan is kiszáll a PC-piacról.

A PC első térhódítását az FPS-nek köszönheti, ennek történetéről részletesen írtunk május-júniusi számunkban. A nagy robbanás az idSoft nevéhez fűződik az 1993 végén megjelent Doommal – ez az a stílus, ami gyökeresen különbözik mind a 8 és 16 bites korszak korábbi játékaitól, mind a konzolos mókáktól. A hatalmas siker az addig csak

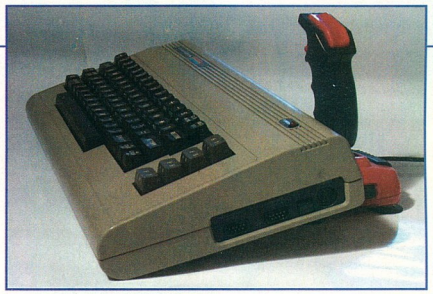
az új platformot kóstolgató régi cégek számára is világossá teszi a felállást, és a Win95 megjelenésével a PC végleg meghódítja Játékországot.

Ám a nagy robbanás még hátravan. 1996-ban megjelenik az „igazi" 3D a PC-n, bár a két versenyző, a Diamond Multimedia nVidia NV1 processzorral szerelt Diamond Edge kártyája és az S3 Virge még nem sok vizet zavar – ám 1997-ben feltűnik a színen a 3DFX Voodoo, és új időszámítás veszi kezdetét.
A „3D-s gyorsítás" és a '97 végén megjelenő Quake II közösen írják át a történelemkönyveket, a nagyobb cégek megérzik a pénzszagot, és megkezdődik a piac újrafelosztása. Az Infogrames 1996-ban megveszi az Ocean Software-t, és ezzel a brit piacot. 1999-ben vásárolja fel a Gremlint, és a Beam Software/Melbourne House valamint az Ozisoft bekebelezésével megjelenik Ausztráliában is, 1999 végén pedig az Accolade és a GT-Interactive tulajdonjogával együtt övék az észak-amerikai piac jelentős szelete is. 2000-ben elnyelik az 1995-ben létrehozott Hasbro Interactive stúdiót, és ennek korábbi érdekeltségeivel (Atari, Avalon Hill, Microprose) a milliárdos játékpiac egyik legnagyobb nevévé válnak. A régi idők szellemének kis elégtétel: az Infogrames idén májusban hivatalosan felvette az ATARI nevet.

Az Eidos szintén 1996-ban teszi meg a nagy lépéseket: a Domark előző évi felvásárlása után bekebelezi a CentreGold csoportot, melynek része a Core Design és a U.S. Gold is. A Core egyébként az Amiga-korszak letűnését is elegánsan kezelte le, hiszen egyik élcsapata lett a SEGA MegaDrive-nak (Genesis), és ekkor már sikereinek PC-s portolásával a másik szegmensben is megvetette lábát. A korábban már egy-egy vásárlásával jó üzletet kötő (pl. Origin, 1992) Electronic Arts is belehúz, megveszi 1995-ben a Bullfrog-ot, 1998-ban a Maxist és a Westwood-ot.

A Sierra esete még bonyolultabb. Még 1992-ben megvásárolták a Dynamix csapatát, amely rendesen termelte a pénzt (The Incredible Machine, Betrayal At Krondor, Silent Thunder, Earthsiege), és ne feledjük a Coktel Vision felvásárlását se '93-ból – 1995-ben pedig övék lesz az Impressions és a Papyrus is. 1996-ban a CUC nemzetközi konszern megvásárolja a Sierrát és a Blizzardot. Mivel nem ért a szoftveriparhoz, tartós veszteségeket könyvel el, ezért 1998 végén eladja az egész ágat a Havas francia médiacsoportnak (1 milliárd dollárért!), mely a Vivendi leányvállalata. A Havas 2001 márciusában szintén nevet változtat, azóta Vivendi Universal Interactive Publishing a neve, a szoftverágé pedig VU Games. 2001 végén a tulajdonosok bezárják a Dynamix kapuit. Ám a VU is likviditási gondokkal küzd, így idén januárban felröppent a hír a VUG eladásáról – a lehetséges vevők: a Microsoft, a Sony és a Sega. Döntés még nem született.

A korábban „közepes" és „jópofa" játékokat kiadó francia Titus is 1996-ban érzi meg a nagy lehetőséget: váratlanul megjelennek a tőzsdén, 1998-ban megvesznek két kisebb stúdiót, egyet Angliában, egyet az USA-ban, majd jönnek a nagy falatok. 1999 februárjában az Interplay 43,9%-os érdekeltséget szerez a Virgin IE-ben, októberben viszont a Titus szerzi meg az Interplay többségi tulajdonát, majd megvásárolják a Virgin teljes részvénycsomagját. 2002-ben az Interplay által '95-



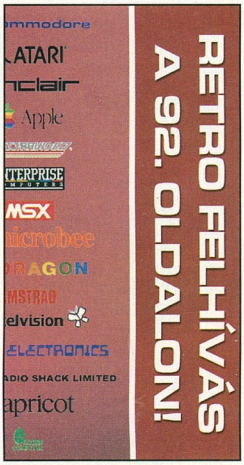
ben megvett Shiny-t eladják a honfitárs Infrogames-nek. Még követni is nehéz...

Az összefoglaló végén hadd említsem újra meg az egyik legnagyobb, és szememben mindmáig a legszimpatikusabb túlélőt. A Codemasters a 3D megjelenésével tért vissza a PC piacra, és vált ismét sikeres céggé olyan címekkel, mint a Colin McRae Rally vagy a TOCA: Touring Cars Championship. És még egy apróság: amikor a Havas 1999 februárjában bezárja a Sierra legnagyobb fejlesztőstúdióját, a Yosemite Entertainment-et, utcára téve annak 125 dolgozóját, a Codemasters azonnal átveszi őket, ezzel tehetséges emberekhez és egy bejáratott stúdióhoz jutva az USA-ban. Tökéletes piaci érzék – nemhiába élte túl a cég a fent felsorolt zavaros időket.

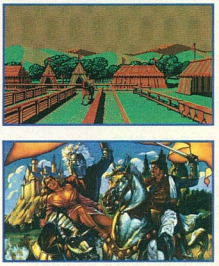
JELENIDŐ

Nem térhettem ki a cikkben mindenre és mindenkire. Igyekeztem átfogó képet festeni az elmúlt jó két évtized legfontosabb történéseiről, nyomon követve a piac átrendeződését, mely – remélem – jól mutatja a trendet: a nagy mamutkiadók és pénzügyi csoportok megjelenését, amelyek adjákveszik a kisebb stúdiókat, ahogy a pénzügyi helyzet diktálja. Mostanában, ahogy arról jelen szám más oldalain olvashattok, ezekből a nagyra nőtt konszernekből egyre-másra válnak ki az ipar régi figurái, és új, független stúdiókat alapítanak, hogy játékok gyártása helyett inkább játékot fejlesszenek. Aki tudja, mi a különbség a kettő között, az hozzám hasonlóan bizonyára „régi motoros", és a látvány helyett többre becsüli a játékélményt. De ez már tényleg egy másik történet...

]{redenc



DEFENDER OF THE CROWN - C64



22 **PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME**
Egy gonosz ármánykodásának köszönhetően elszabadult az idő homokja. A Herceg megérkezett, hogy megmentse a birodalmat, és súlyos függőséget okozzon a játékosoknak...

AKCIÓ

TARTALOM

21 KNIGHTS OF THE TEMPLE
Amíg az Enclave stílusa még a kaland és az akció között ingadozott, a készítők újabb játéka egyértelműen az akció kategóriát erősíti.

22 HOLLOW
A kelet-európai fejlesztők nem nyughatnak, a ZoofFLy nevű fejlesztőcsapat titokban elképesztő FPS készítésén fáradozik.

23 CALL OF DUTY - 92%
Biztos vagyok benne, hogy nincsen olyan játékos, aki ne emlékezne a Medal of Honor című műfajteremtő klasszikusra. A készítők legújabb játéka megérkezett!

26 HALF-LIFE 2
Kiadós bemutatót találhattok a halasztás, a játék körül kialakult botrány okaival, és az elérhető összes információval együtt.

30 COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
Hosszú fejlesztésnek, halasztgatásnak, és fejlesztő cserebérének híg a leve, tartja a közmondás. Remélhetőleg ebben az esetben kell ettől tartanunk.

32 PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME - 97%
Egy stílusteremtő játék legújabb része, mely újra megreformálja az akciójátékok világát. A hónap, ha nem az év játékát tisztelhetjük személyében.

36 DREDD VS DEATH - 68%
Dredd bírót nem hagyják békében nyugodni, a Rebellion úgy érezte, megérett az idő egy újabb játékadaptáció piacra dobására.

38 MAX PAYNE 2 - 96%
Max kalandjai korántsem értek véget! Két hónapja bejelentették, hogy készül a második rész, egy hónapra rá már megjöttek az első előzetesek, és pár napja már itt is volt a kezünkben. Még ilyet!

41 APOCALYPTICA - 82%
A sátán seregei elözönlik a földet és a galaxist, az emberiség sorsa egyetlen ember kezében van, és az az ember Te vagy!

42 XIII - 92%
Ha voltak valakinek kétségei a XIII kapcsán, nyugodtan felejtse el. Az év FPS-e megérkezett.

ELŐREJELZÉS

Call of Duty	2003/11	Activision
LotR: The Return of the King	2003/11	Electronic Arts
Gladiator: Sword of Vengeance	2003/11	Acclaim
Contract J.A.C.K.	2003/11	Vivendi
The Simpsons: Hit & Run	2003/11	Vivendi
PlanetSide: Core Combat	2003/11	Ubi Soft
Counter-Strike: Condition Zero	2003/11	Vivendi
XIII	2003/11	Ubi Soft
Terminator 3: War of the Machines	2003/12	Atari
Prince of Persia: The Sands of Time	2003/12	Ubi Soft

TOPLISTA

1. Half-Life	Sierra
2. Grand Theft Auto: Vice City	Take2 Interactive
3. Splinter Cell	Ubi Soft
4. XIII	Ubi Soft
5. Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft
6. Max Payne 2	Take2 Interactive
7. Call of Duty	Activision
8. Return to C. Wolfenstein	Activision
9. Mafia	Take2 Interactive
10. No One Lives Forever 2	Fox Interactive

TDK MEDIACTIVE - TAKE 2
STARBREEZE STUDIOS
WWW.KNIGHTSOFTHETEMPLE.COM
2004 MÁRCIUS 26.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Egyáltalán nem láttam – vagy hallottam – a nyílvesszőt, ami belém fúródott. Valószínűsíthetően az erdőből jött – egyenesen a hátam mögül. Az előtte oly lelkesen vívott csata hevében, amiben hallottam az acélok ütközését, ahogy kardjaink egymásnak feszülnek, vagy éppen egy védekező mozdulat következtében óriásit reccsennek egy fapajzs deszkáiban, nem figyeltem rá. Most ennek mind vége szakad, hiszen élettelenül rogyok a földre. Már csak a hideg talaj szagát érzem, és testem egyre inkább elgyengül. Már moccanni sem tudok – csak a nap melegít a fák lombjain át. Asszem, meghaltam...

A Starbreeze Studios, akik jó pár éves fejlesztés után végre révbe értek az Enclave nevű játékukkal, most úgy látszik, teljes mértékben magukra találtak. Az Enclave második részén kívül ugyanis vagy még két projekt is szerepel a futó fejlesztéseik listáján, melyek közül most a XII. Században játszódó Knights of the Temple című Xbox, PS2, GameCube, és PC platformokra készülő játékot elemezzük.

Hatásos, ám mindenképpen melankolikus bevezetővel kezdődik Paul de Raque, a történet főszereplőjének kalandja. Ám csak a kezdetek ilyen nehezek, hiszen ahogy az mindjárt ki fog derülni pillanatokon belül: a történet ezzel nemhogy véget ért volna, hanem egyenesen itt kezdődik el! A történet szerint a nagy csata után barátunk egy ismeretlen helyen ébred, ahol szerzetesek, és totális nyugalom veszi körül. Csodával határos felgyógyulása után szent küldetést akaszt vállára az egyház és a sors: egy világmegmentő misszió végrehajtásának ürügyén kell a Szent Földre lépnie, és bevégeznie feladatát, a gonosz erő kiűzését a világunkból. A misztikumot és valóságot egymásra építő játékmenetnek köszönhetően a történet főgonosza sincs emberileg meghatározható állapotban – mindösszesen annyit tudunk, hogy az emberiség romlását és pokolra juttatását szeretné elérni, amiben nekünk kell majd megakadályoznunk...

Annyit tehát már tudunk, hogy a helyszín és az időpont valahol a régi középkor előtti időszak, egy behatárolhatatlan helyszínen, és hogy főhősünk egy halálból visszatért lovag – akit az egyház támogat. Típusát tekintve akciójátékról beszélünk, mégpedig annak is a hack&slash fajtájáról, ami nagyjából a külső nézetes mászkálós játékok megnevezése – hasonló, mint az előző számunkban ismertetett Conan című játék lesz. Az idei E3-on felfedett videók alapján arra lehet következtetni, hogy minőségi programmal állunk szemben, mely a cég korábbi projektje, az Enclave egy javított motorját használja majd. A 30 interaktív karaktert és szörnyet felvonulató ellenséges hadat korabeli fegyverekkel és némi alkímiával pusztíthatjuk: pajzsok, kardok, láncdzsák és íjak sokasága áll majd rendelkezésünkre a 14 pálya során. A teljesen 3D-ben tündöklő látkép és karakterek mellett igen tetszetős a bebarangolható terület választéka is – lesz borospince, temérdek külső helyszín (melyeken felfedezhetünk igazán szépséges költeményeket, elég, ha csak a vízesést vagy a köddel borított falut említem). Sőt, néha még segítséget is kapunk egy jóakarónk formájában, s ilyenkor ketten irthatjuk a nem éppen barátságos ellent.

A földöntúli gonosznak köszönhetően néha igazán érdekes formájú, alakú és erősségű ellenfelekkel sodorhat össze a sors, ami rendkívüli kreatív gondolkodásra utal a készítő Starbreeze-nél. Erre, és a várhatóan rendkívül játékosbarát irányítást megkoronázandó egy remek hangvételű zenei aláfestésre és effekt-tárra számíthatunk, amit a már kiadott trailerek alatt megcsodálhattunk. Az előre várhatóan alacsony gépigény (PII, 500 MHz, 128 MB RAM) egyelőre hihetetlenné teszi azt a teljesítményt, amit eddig láthattunk – de hát legyen csak a duplája nyugodtan, ha ilyen részletgazdag megjelenítést tud produkálni a jövő tavasszal várható kalandozós akciójáték.

Bagó Péter

Csak kihúzom magamból a villámhárítót, és utána jaj lesz neked!

STARBREEZEE STUDIOS

Svédországban járunk, az ezredforduló előtt, amikor is 1998 tavaszán megalakul az O3 Games nevű vállalkozás. Első játékuk megjelenése után (Outforce, 2000) új kihívások után néztek, és mivel mindenképpen bővíteni szerették volna a csapatukat, felkeresték az ország másik végében nyugvó Starbreezee Studios-t, akik lelkes fejlesztőkből és grafikusokból álltak. Ez utóbbi beleolvadt az O3 csapatába, mint annak alvállalkozója, ám 2002 végén az anyavállalat is felvette alvállalkozója nevét, s így megalakulhatott egy megtörhetetlennek látszó közös jövő: immáron a két Starbreezee Studios egy csillagként tündöklő a játékfejlesztések egén.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Pentium II: 500 Mhz , 128MB RAM, GeForce 1, DVD meghajtó
MIBEN LESZ MÁS: Még szebb grafika, még több akció.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

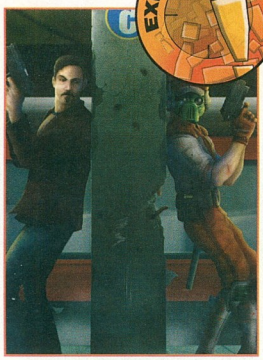
Grafika
Történet
Kedvező gépigény

JELENLEG ISMERETLEN
ZOOTFLY
GAMES.ZOOTFLY.COM/HOLLOW
2004 VÉGE

HOLLOW

EXKLUZÍV

Kicsit meglepve tapasztaltam, hogy az Interneten szinte semmi információ nincs a szlovák csapat készülő játékáról. Pedig az utóbbi 2-3 évben hozzászokhattunk, hogy a legerősebb alkotások Kelet-Európából származnak, és az eddig látottak alapján kétlem, hogy a Hollow kivétel lenne ez alól.



Most vagy ő is elfáradt, vagy a maszktól nem kap levegőt.

Persze ami késik, nem múlik, én személy szerint biztos vagyok benne, hogy a játék híre még idén körbefutja a világot, mert az eddig kiadott információk, képek, videók alapján biztosan kijelenthetjük, hogy a Half-Life 2, a Stalker és a Doom 3 által a „közeljövőben" kitaposandó ösvény nem marad járatlanul. Látványban és a környezet fizikai lemodellezésében a Hollow várhatóan egy év múlva is a csúcskategóriát fogja képviselni. Erről egyébként a ZootFly saját fejlesztésű „XUBL" engine-je fog gondoskodni. A látottak alapján tudhatnak valamit a fiúk, mert HUD nélkül simán HL2-nek néztem volna a videókat.

A játék főhőse egy bizonyos Tyler Kilmore, a történet pedig a 70-es években játszódik, viszont a készítők élénk fantáziájának hála nem a történelmi 70-es évekkel fogunk találkozni, hanem egy alternatív valósággal. Az alapszituáció szerint a II. világháború nem ért véget 45-ben, hanem egészen 1978-ig tartott, és igen komoly mértékben átrendezte Európa arculatát. A fő hatalom egy Centrope nevű ország, aminek fővárosa alatt egy bizonyos „Tükörváros" (Mirror City) nevű hely lakói próbálják belülről rohasztani a rendszert, kicsit keletebbre pedig az oroszok sikertelen tudományos kísérleteinek eredményeképpen kialakult a „Time Distortion Territory" névre keresztelt hely, aminek már a neve is elég árulkodó ahhoz, hogy jó messzire elkerüljük (pedig nem fogjuk). Még egy helyszínen irthatjuk majd az ellent, mégpedig a sejtelmes Alvilágban, de erről egyelőre csak artwork-ök vannak a hivatalos honlapon, ami azt jelenti, hogy bizony nagyon messze még a vége (mármint a játék készítésének).

A stílusról, játékmenetről még nem esett szó. FPS-ről van szó, viszont a készítők szerint a játékmenet semmiféle linearitást nem tartalmaz (amit erősen kétlek, de majd kiderül). Az akciók nagyon izgalmasnak és mozgalmasnak tűnnek, amit főleg a játék lenyűgöző interaktivitásának köszönhetünk. Azt hiszem, egy éven belül búcsút inthetünk a statikus, díszletszerű berendezési elemeknek, legalábbis a Hollow-ban már szinte csak a falak elmozdíthatatlanok. Minden kezünk ügyébe kerülő, megfelelő tömegű tárgyat felvehetünk, eldobhatunk, a lámpákat, elektromos berendezéseket szétlőhetjük, és még a következmények sem maradnak el. A fényhatások mellesleg már most tökéletesek, minden árnyék valós, a tűz, a füst és a víz ábrázolása pedig vitathatatlanul a legmagasabb csúcsot képviseli. Remek hír, hogy lesz többjátékos funkció a játékban, olyan kecsegtető lehetőségekkel, mint pl.: túsz- és hadifogolyejtés, kettős ügynökség, halottnak tettetés, újraélesztő csomag és muníció megosztás, emellett kettő helyett három oldal fog egymás ellen harcolni. Minden jel szerint a stratégia nagyon fontos szerepet kap majd a többjátékos módokban.

Lenne még pár apróság a játékról, de mivel a fejlesztés aránylag kezdeti stádiumban van, fölösleges minden részletet készpénznek venni. Egy biztos: én nagyon várom!

-FREAK-

„AZ FPS JÖVŐJE"

Még egyiket sem próbáltuk, de már mindent tudunk róluk. Láttuk az összes kiadott vagy kilopott videót, gyűjtjük a képeket, és páran közülünk képesek mindenféle félkész alfa verziókkal szenvedni, és mindezt miért? Mert az FPS stílus technikailag olyan csúcsok felé tör, ami egyszerűen mindenki érdeklődését felkelti. A látvány magával ragadó, a fizika kezd félelmetesen közel kerülni a valósághoz, és lassan eljutunk arra a szintre, hogy játék helyett egy 100% interaktív moziszerű élményben lesz részünk. És ez egy olyan dolog, ami már-már történelmi jelentőségű lehet. Talán 5 év múlva minden moziban játszott akciófilmhez rögtön kiadják a megfelelő játékot is, amiben a film szereplőivel találkozhatunk, és átírhatjuk a történetet. Egy biztos: jó irányba haladunk!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Mivel X-Box-ra is megjelenik, valószínűleg egy mai közép-felső kategóriás gépen szépen el kell fusson.
MIBEN LESZ MÁS: A kidolgozott sztori, és a nem lineáris történetvezetés ötvözéséből tényleg valami új születhet.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Pacth

+ Kidolgozás
+ Fényhatások
+ Hangulat

ACTIVISION
INFINITY WARD
WWW.CALLOFDUTY.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

CALL OF DUTY

Az utóbbi pár év során ismét nagy népszerűségnek örvendtek a II. világháborút feldolgozó játékok. Ezek közül is talán a Medal of Honor: Allied Assault volt mindenki számára a legismertebb, illetve a legsikeresebb is. A játékot készítő 2015 nevű csoport néhány tagja a program elkészülte után elhagyta a stúdiót, hogy máshol próbáljon szerencsét.

Ezekből az emberekből, és még sok más tehetséges fejlesztőből alakult meg az Infinity Ward. Az új team szinte azonnal egy nagy fába vágta fejszéjét, a Medal of Honor sikerein felbuzdulva egy még inkább háborúközeli II. világháborús játék elkészítését tűzték ki céljukként. Mi is az, ami még jobban visszaadhatná a játékos számára azt az élményt, amit annak idején egy szövetséges katonának kellett átélnie a fronton? Az mindenki számára érthető, hogy egy magányos mesterlövészként eljutni Berlinig, és megdönteni a náci birodalmat több mint irracionális. A megoldás tehát máshol keresendő, a játékosnak pontosan ugyanazt kell éreznie, amit az egyszerű katonák éreztek a lövészárok mélyén meghúzódva egy ellenséges légitámadás közepén. Tudatosulnia kell bennük, hogy ők nem hősök, hanem csak egyszerű katonák, akik parancsokat kapnak, mennek előre, és megtesznek mindent, olykor még saját életüket is kockára téve ezzel.

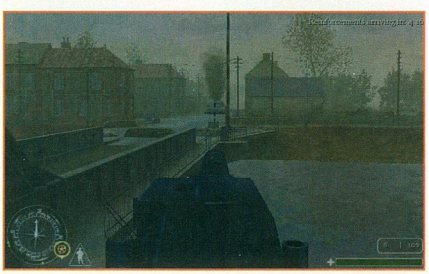
Örömmel mondhatom, hogy ennek a megvalósítása az eddigi legjobbra sikerült a Call of Duty esetében. Több különböző eseményen verekedhetjük végig magunkat amerikai, brit vagy éppen orosz katonaként az Overlord hadművelettől egészen Berlin ostromáig. A történet 1944. június 5-én kezdődik, a partraszállás előtti napon egy St. Mere Eglise nevű francia falu közelében. Saját egységünktől elszakadva több másik osztag katonáihoz csapódva kezdjük meg a francia falu megközelítését, hogy az ott állomásozó német alakulatokat és az általuk használt légvédelmi ágyúkat felszámoljuk. Felszerelésünk a következő: egy M1A1 karabiner, egy Thompson géppisztoly, egy 45-ös Colt és egy adag kézigránát. Amint a német katonák észreveszik közeledtünket a falu határához, rögtön elszabadul a pokol. Kellemes érzés futott át rajtam, miután tudatosult bennem, hogy itt nem csupán pár ellenséges katona likvidálásáról van szó, ez bizony pontosan az, amit vártunk: háború! Társaink egymást és a játékost is segítve rohamoznak előre, fedezékbe húzódnak, vagy éppen bevárnak minket. Mindezek közben szövetséges ejtőernyős alakulatok hullanak alá az égből, amint az őket szállító repülők elhúznak a fejünk fölött, próbálván elkerülni a német légvédelmi ágyúk által nyújtott kellemetlenségeket. Mindenki próbáljon meg mielőbb hozzászokni a szinte folyamatos fegyverropogáshoz, a játék nemcsak, hogy hangos, hanem szinte tökéletes effektkáváriával szolgál, folyamatosan fokozza az egyre jobban elhatalmasodó érzést, hogy mi valóban a francia égbolt alatt vagyunk a kényelmes otthoni forgószék helyett. Ha egy bomba a közvetlen közelünkben robban fel, a jókora sérülésen kívül még hallásunkat és látásunkat is részben elveszítjük egy rövid időre.

Nézzétek fiúk mit szereztem! Tudja valaki, hogy kell ezt használni?

A későbbiek során olyan feladatokban vehetünk részt, mint egy rázós autókázás a 13-as úton Normandiában, vagy egy rakás tüzérségi ágyú megsemmisítése Brecourt Manor-nál. Minden küldetés előtt egy rövid tájékoztatást kapunk aktuális feladatainkról amolyan egyoldalas MOHAA stílusban. Maguk a küldetések elsőre egy interaktív film benyomását keltik, szakaszvezetőnk parancsokat osztogat, és mindenki nekilát a számára kirótt feladat végrehajtásának. A kulcsfontosságú teendők nagy része természetesen ránk hárul (ágyúk felrobbantása, ellenséges tankok likvidálása), viszont bizonyos esetekben ezt az AI végzi el helyettünk, ilyenkor nekünk kell gondoskodnunk az ő fedezésükről. Aktuális teendőink bármikor megtekinthetőek a tabulátor lenyomásával. A játék irányítása szinte teljesen megegyezik a

INFINITY WARD

Nem egészen egy nappal a Call of Duty megjelenése után az Activision teljes egészében bekebelezte a programot fejlesztő Infinity Ward csapatát. Az inaktívnak eddig sem nevezhető kiadó tulajdonába tartozik többek között a Quake 4-en munkálkodó Raven Software is. Az Infinity Ward fennmaradó részvényeinek megvásárlásán kívül annak több alkalmazottjával is hosszú távú szerződést kötöttek.



Ha én egyszer odapörkölök, akkor kő kövön nem marad semmi!

PRÓBÁLD KI!

Pár ötlet kezdő játékosok számára:

- Kézigránátjaink nem csak díszként szolgálnak, használjuk őket gyakran, ha az ellenség tömegesen támadna ránk, vagy ha a távoli célpontot lőfegyverrel csak nehezen tudjuk kiiktatni. Minden esetben területre hatnak, és az általuk végzett pusztítás is kellőképpen nagy.

- Egy másik hasznos tanács: az ellenfél fegyverét érdemes felvenni, a német géppisztolyok igen gyorsak és a lőszerrel sem kell spórolnunk, mert a katonák mindig hagynak maguk után szép számmal. Nem minden esetben ajánlott a rohanok, és majd csak lelövök mindenkit taktika, sőt. Érdemesebb megfontoltan, nagy körültekintéssel játszani, ha nem akarunk pörköltmogyoróvá válni.

Medal of Honor-ban, illetve más átlagos FPS-ben tapasztaltakkal, ezért erről külön szót most nem ejtenék.

Térjünk vissza a fegyverekhez egy kicsit. A játék során alkalmunk adódik kipróbálni közel a teljes II. világháborús fegyverarzenált. Több mint 10 különböző pisztoly, puska, géppisztoly, karabiner, páncélökől és kézigránát áll rendelkezésünkre. Az adott küldetést minden esetben meghatározott fegyverekkel kezdjük, de természetesen lehetőségünk van elesett bajtársaink vagy az ellenfél elejtett tulajdonának megszerzésére. Az egyetlen logikus korlátozás, hogy egyszerre csak két különböző puska vagy géppisztoly lehet a birtokunkban. A készítők nagy hangsúlyt fektettek a fegyverek pontos másának megalkotására, azok minden apró részletben megegyeznek az eredeti modellekkel. Hasonlóan nagy prioritást kaptak a lőfegyverekhez tartozó vizuális és hangeffektek. A torkolattüzek mindaddig látványosan világítják meg az amúgy sem éppen kihalt normandiai éjszakát, míg az első jól irányzott lövés gellert nem kap fegyverünk csövén, ezáltal végképp tudatosítva bennünk, hogy hol is vagyunk... Fegyvereken kívül időről időre elsősegélyládákat és muníciót találhatunk, előbbiek életerőnk egy részét hivatottak visszaszolgáltatni, míg utóbbiak gondoskodnak fegyvereink telítettségéről. A beépített automatikus mentés szintén nagyban segíti előrehaladásunkat, nem kell folyamatosan a mentésekre figyelnünk, mert a program minden nagyobb pályarész megtétele után megteszi ezt helyettünk.

Elérkezett az idő, hogy jobban szemügyre vegyük az elénk táruló vizuális világot. Ami első látásra sokaknak talán fel sem tűnik, az a grafikus motor hovatartozása. Nem csalás, nem ámítás, a játék vizuális megjelenítéséért felelős programkód alapja a sok viszontagságot megélt Q3 engine. Mindezek ellenére egy szavunk sem lehet a grafikára, az Infinity Ward igazán kitett magáért, hogy ezen a téren is a lehetséges maximumot nyújtsa. Nem fogunk látni a végtelenségig bumpmappingelt objektumokat vagy hasonló, manapság oly népszerű és a legtöbbször teljesen feleslegesen használt technológiákat, viszont minden a helyén van, aminek lennie kell. A textúrák stílusosak, megfelelően illeszkednek a kor atmoszférájához, a karaktermodellek jól kidolgozottak. Társainkat figyelve észrevehető, amint azok fejüket védik futás közben, vagy éppen kézjelekkel próbálják tudomásunkra hozni az általuk javasolt útirányt. A program által használt mesterséges intelligencia mindkét oldalon jól megállja helyét. Bajtársaink nem fognak ész nélkül az ellenségre törni, ehelyett megpróbálják az optimális pozíciók felvételét, ezáltal fedezetet biztosítva számunkra, amíg mi elérjük a következő biztos pontot. Ellenségeink sem rontanak ránk minden racionális érv nélkül, hanem kihasználják ugyanazokat a képességeket, melyekkel mi is rendelkezünk. Az esetek nagy részében logikusan cselekednek, fedezék mögé bújnak, megpróbálják megkaparintani a stratégiailag jól védhető helyeket, és aljas módon, fedezékből kihajolva tüzelnek a számunkra lehető legrosszabb időpontokban. Ez nem jelenti azt, hogy az AI minden esetben hibátlan lenne. Szerencsére csak ritkán tapasztalhatunk olyat, hogy társunk egymaga berohan az ellenség sorai közé, ezzel esélyt sem adva önmagának a túlélésre – vagy a német katona arcán tükröződő értetlenséget, amint a rá szegeződő M1A1 éppen elsülni készül. Az igazat megvallva, ha nekünk, mint játékosnak nem lenne határozott szerepünk a küldetések végrehajtásában, akár nyugodt szívvel gyönyörködhetnénk a két egymásnak feszülő AI által vívott párharcban is.

Mint korábban már utaltam rá, a hangzás a lehető legjobbra sikerült. Ezt két dolog pontos párosításával érték el: elsősorban kiváló hangmintákat készítettek, majd ezeket megfelelően hangosan prezentálják számunkra. Én személy szerint nem szívesen próbálnám ki, hogy milyen az, amikor az ember feje mellett egy méterre szólal meg az angol vagy amerikai haditechnika éppen aktuális vívmánya, de úgy gondolom, most már van némi fogalmam róla. A zenei aláfestés kellemes háttérként szolgál, az események alakulásának függvényében helyenként felpörögve, máshol lelassulva igazodik a játékmenethez. Sokan rossz szájízzel beszélnek az olyan játékokról, melyekben a szkriptelés nagy szerepet játszik. A program ezen részét tekinthetjük akár szükséges rossznak is. A játék kivitelezéséből adódóan a szkriptek használata szinte elkerülhetetlen volt a fejlesztők számára. Egy nem túl jó példával élve ez itt nem a Battlefield 1942, ahol mindenki kedvére mehet, amerre lát, a CoD egy előre meghatározott történetet próbál elmesélni, melynek mi is a szerves részét alkotjuk. Mindezek kompenzálásául a játék véletlenszerű eseményekkel próbál szabadulni a kiszámíthatóság vádja alól.

A programmal töltött órák alatt semmilyen komoly hiba meglétét nem tapasztaltam, ami szintén az egyik biztos jele a fejlesztők igényességének. Sajnos az egyjátékos mód nem sikerült túlságosan hosszúra, körülbelül 10 óra tiszta játékidő elegendő a végigjátszáshoz. A négy választható nehézségi szint és az említett véletlenszerű események hivatottak szavatolni az újrajátszást. Ha valaki túl gyorsan fejezné be az egyjátékos módot, akkor sem kell elkeserednie, a készítők négy különböző többjátékos móddal gondoskodtak a további élvezetekről. Deathmatch, Retrieval, Search and Destroy és Team Deathmatch típusok közül választhatunk ízlésünk szerint LAN vagy online játék esetén. Mindenképpen pozitívumként említendő még a nem túl magas gépigény, közepes grafikai beállítások mellett egy 1 GHz-es konfiguráció 32 MB videomemóriával elegendő a játék futtatásához. A program 2 CD-n érkezik, és 1,2 GB helyet foglal el merevlemezünkön.

A legtöbb játékos a Medal of Honor-hoz fogja hasonlítani a Call of Duty-t, ami nem teljesen helyénvaló. Igaz hogy mindkét program azonos korban és környezetben játszódik, de ne essünk abba a – manapság sajnos igen divatos – hibába, hogy valamit leszólunk, mert készítői nem alkottak eget rengetően új dolgot. A Call of Duty merít sikeres elődjéből, és

még egy nagy lapáttal rá is tesz arra. Alkotói teljesen jogosan megérdemlik a dicséretet az ez idáig legjobban sikerült II. világháborús FPS-ért. Akinek annak idején tetszett a MOHAA, az biztosan nem lesz csalódott, aki pedig még sohasem próbálkozott volna ezzel a kategóriával, az feltétlenül tegye meg – a Call of Duty igazi mestermű!

Bobby

CALL OF DUTY

NYEREMÉNYJÁTÉK

A Medal of Honor készítőinek legújabb játéka, az eddigi legjobb II. Világháborús játék megérkezett!
Az Automex Kft. jóvoltából részt vehetsz a csatákban, csak el kell küldened a helyes válaszokat az alábbi kérdésekre, és ha szerencsés vagy, a három eredeti játék egyikét megnyerheted!

1. Mi a felszerelésünk a játék kezdetén?
2. Melyik városban van az első bevetés?
3. Hány fegyver lehet egyszerre a játékosnál?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Call of Duty játék
1325.Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: 2 Ghz CPU, 256 Mb RAM, Nvidia Geforce 4
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett ismét portolni egy játékot?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Medal of Honor: Allied Assault - 91% | Battlefield 1942 - 81%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 10 óra

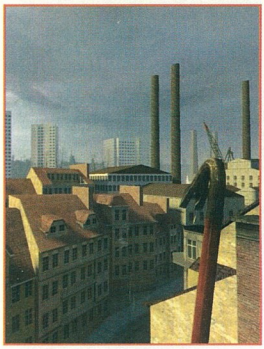
- + Fantasztikus hangulat
- + Magával ragadó történet
- + Kimagasló grafika és hangzás
- + Kidolgozott AI
- – Kevés alternatív útvonal

92%

VIVENDI
VALVE SOFTWARE
WWW.HALF-LIFE2.COM
MOST MÁR NEM TUDNI

HALF-LIFE 2

Ha minden jól ment volna, itt most a Half Life 2 értékelése következne. Ám az egyre kaotikusabb játékipar ismét negatív szenzációval szolgált: a HL2 az „év játéka" helyett immár az „év botránya" címért indulhat jó esélyekkel. És persze megint mi, játékosok húztuk a rövidebbet...



A gyárkéményeket játszva ledönti, de a tömbházak ellen már kevés...

Május 21., E3, Los Angeles
A Valve és az ATI közösen mutatja be a Half-Life 2-t, mely a show szenzációja lesz, és besöpör minden díjat. A híradások tanúsága szerint több cég, köztük a LucasArts illetékesei rohangáltak idegesen a stand közelében – az idSoft pedig pár hét múlva bejelenti, hogy a Doom 3 kiadását az év végéről 2004 elejére halasztja.

Szeptember 23.
A Valve közleményt ad ki: az eredetileg szeptember 30-ra kiírt megjelenést a negyedik negyedévre tolja ki, „ünnepi időpontra".

Szeptember utolsó hete
Futótűzként terjed az Interneten a hír: betörtek a Valve hálózatába, és ellopták a Half-Life 2 forráskódját. Biztosat senki nem tud.

Október 02.
Gabe Newell, a Valve elnöke megszólal a halflife2.net fórumán (kivonatosan)

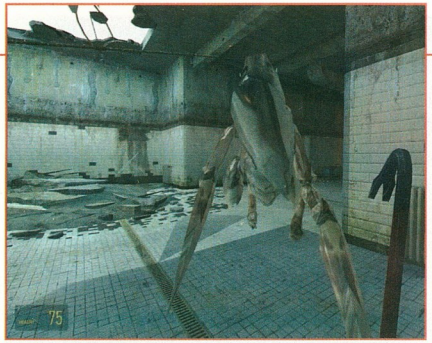
Igen, a forráskód, mely a neten megjelent, a HL-2 forráskódja. Íme, amit tudok:

1. Idén szeptember 11-én valaki hozzáfért az e-mail fiókomhoz. Ezt a levelezőszerver-forgalmunkból és az én időbeosztásomból tudtuk kiszűrni.
2. Nem sokkal ezután a gépem furcsán kezdett működni (jobb klikk egy parancsfájlon összeomlasztotta a böngészőt). Sem vírust, sem trójait nem találtam a gépemen, így leformáztam a merevlemezt, és újratelepítettem mindent.
3. A következő héten a webmail fiókomon észleltem gyanús aktivitást.
4. Szeptember 19. körül valaki lemásolta a HL-2 forrásdiagramját.
5. Valamilyen módon a Valve néhány gépére billentyűleütésrögzítő program került. Gyanúnk szerint ez az Outlook előnézeti ablakának puffer-túlcsordulási hibáját kihasználva történhetett meg. Ez a program úgy tűnik, a Remote Anywhere átalakított verziója, direkt a Valve megfertőzésére, legalábbis sehol másutt nem találtuk meg ezt a változatot, és a normál víruskeresők sem ismerték fel.
6. Az elmúlt évben több DoS (denial of service) támadás ért minket a webszerverünkön és a Steam-en. Nem tudjuk, ezek összefüggésben álltak-e egymással, vagy egyediek voltak.

Október 03.
Ellentámadás, azaz válaszra váró kérdések...
Egy 'opfreak' néven bejegyzett fórumozó Newell fenti soraira válaszolva az alábbiakat fogalmazta meg (kivonatosan):

1. Miért volt a forráskód egy olyan PC-n, mely az Internetre van csatlakoztatva?
2. Nem csodálatos, hogy egy korábbi MS dolgozó (Newell) benyal egy olyan levelezőprogram-hibát, mely egy éve nyilvánosságra került, és azóta patch is van rá?
3. Miért voltak ezek a nagyszerű PC-k, melyeken a kódolás folyt, a hálózatra kötve? Épp az ilyen bajok elkerülése miatt ez erősen ellenjavallt.
4. Ha már az előző évben több támadás is érte őket, nem gyúlt ki a fény a kis fejükben, hogy leválasszák a forráskódot tároló gépeket a hálózatról?
5. Ez a bizonyos Steam a PC-ket figyeli, adatokat gyűjt róla és feltölti azokat a szerverekre. Nyílt kérdés a Valve-hoz, Gabe-hez, bárkihez: mennyire van biztonságban az otthoni gépünk?
6. Amennyiben ezen kódok olyan emberek kezébe kerültek, akik élvezettel szúrnak ki másokkal, mi akadályozza meg őket abban, hogy a mi gépeinket is megfertőzzék majd? Vagy ekkor a szabvány licenc-formula mögé bújtok, mely szerint a fejlesztő és a kiadó nem felelős a felhasználó gépét ért bármilyen sérülésért? 100 ezer PC-felhasználó gépe került veszélybe. Azt hiszem, ez az igazi oka a halasztásnak, és az egész Steam-dolog megrémít...

Magyarázatként: a Steam a Valve fejlesztése, mely gyakorlatilag összeköti a felhasználó gépét a Valve szervereivel. A kliens tárolja a felhasználó adatait (személyes információktól hitelkártya-számig mindent), ha bármelyik Valve-játékkal játszani szeretne, összeköti őt a megfelelő szerverrel, és automatikusan frissíti a telepített játékokat. Az elterjedt hírek szerint a kikerült forráskódban a Steam szubrutinjai is benne voltak, márpedig ez a kiadás előtt álló Condition Zero, Team Fortress 2, Counter-Strike 2 játékokat is érinti, hiszen a kód ismeretében...

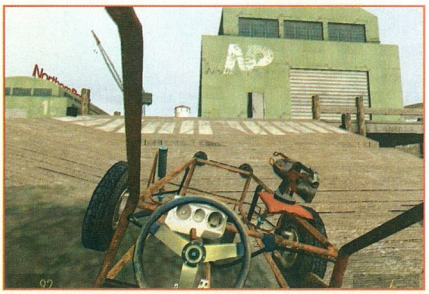


ben megfelelő tudással bárki elérheti a felhasználók gépét, amint azok az Internetre csatlakoznak, és megszerezheti a tárolt információkat is. És ez valóban ijesztő...

Október 07.
A Vivendi Universal Games nemzetközi kapcsolatokért felelős elnöke, Christophe Ramboz a Les Echos hasábjain hivatalosan is bejelenti a tényt: a Half-Life 2 forráskódjának egyharmadát ismeretlenek ellopták, ezért a játék megjelenése legalább négy hónappal csúszik, 2004 áprilisára. Ez a céget is kellemetlen helyzetbe hozza, hiszen a VU Games 2003 első felében 61 millió dolláros veszteséget könyvelt el, és még az is felröppent, hogy a Vivendi ezt a részlegét eladja (egy ismeretlen befektető 700-950 millió $ közötti összeget ajánlott fel érte), ám ezt később az anyacég határozottan tagadta.
Ugyanezen a napon a Valve nyilatkozatban cáfolja a halasztás tényét (ők, a legtöbb fejlesztőtől eltérően abban a helyzetben vannak, hogy maguk szabhatják meg a megjelenést).

Ám ezen nap reggelén már más hírek terjednek az Interneten: nemcsak a forráskód került az ismeretlen(ek) kezébe, hanem annyi pálya és egyéb anyag is, mely lehetővé teszi egy játszható verzió összeállítását, sőt sokan egyenesen egy bétaverzió létéről tudnak. Ismét teljes a bizonytalanság. A planethalflife.com ezt cáfolja, de még aznap este robban a bomba: az ismert szervereken megjelenik a játék játszható verziója „Half-Life 2 – 'Chosen 9' release" néven! A feltöltő magát Anonymous Leaker-nek, azaz „névtelen kiszivárogtatónak" nevezi, és azt állítja, ez egy kész, teljes bétaverzió.

Október 08.
A PlanetHalfLife-on megjelenik Anonymus Leaker üzenete, súlyos vádakkal. „Azoknak, akik azt állítják, hogy a HL2 megjelenése a forráskód ellopása miatt lett elhalasztva: emlékeztetnélek titeket arra, hogy ami kiszivárgott, az minden, ami a Valve-nál volt, nem több, és nem kevesebb, tehát érthetően: a HL2 még nincs kész. Szintén szeretnék rámutatni, hogy az E3 egy nagy csalás volt a Valve részéről. Megpróbáltad már megölni a katonát a 'physicstown' pályán? Észrevetted, hogy mindig berúgják az ajtót? Semmi szkriptelt esemény? Azoknak, aki azt állítják, ez nem egy béta, szeretnék rámutatni: ez MINDEN, amit a Valve ki tudott volna adni szeptember 30-án, a Valve hálózatán ennél jobb verzió nincs!



Figyelj, bogaram... ez itt már a Futrinka utca?

A Valve-nak: javaslom, hogy hagyjátok abba a hazudozást a vásárlóitok felé arról, mennyi anyag került ki/lett ellopva, különben meg kell jelentetnem mindent, hogy bebizonyítsam az igazamat. És tudjátok, mitek van, akárcsak én."

Október 09.
A Steam-mel kapcsolatos hírek a mod-közösséget is alaposan mellbe ütik. A Day of Defeat készítői nyilatkozatukban óvatosan fogalmaznak, de nem boldogok. Mike Thompson, a VU Games képviseletében (valószínűleg enyhítendő a félelmeket) bejelenti, hogy a „megjelenés elhalasztása nem nyert megerősítést". A GameSpy cikkében feltészi a kérdést: hogyan tovább, Valve és Half Life 2? Az írásban az ipar olyan főszereplői, mint Peter Molyneux, a Lionhead feje, Tom Mustaine, a Ritual fejlesztési igazgatója és Tim Sweeney az Epic Games-től mind jól kivehető ijedséggel kommentálják az eseményeket, és kijelentik, hogy cégüknél alapos biztonsági „razziát" tartanak, sőt Molyneux bejelenti, hogy stúdiója bizonyos kulcsembereinek Internet-hozzáférését azonnali hatállyal korlátozzák.
A Half-Life 2 motorjának licencét eddig egyetlen cég, a Troika vásárolta meg, a Vampire The Masquerade: Bloodlines fejlesztéséhez. Mind a cég, mind a kiadó Activision elzárkózik a nyilatkozattól, ám feltételezhető, hogy mivel a Bloodlines is tartalmaz többjátékos üzemmódot, a biztonsági rések kiküszöbölése miatt ezen játék megjelenése is 2004-re tolódik át.

Október 10.
Több rajongói oldalon, így a PlanetHalfLife-on és a HalfLifeSource-on is megjelenik egy hír, miszerint kihasználva a hatalmas

AZ ATI KUPONJA

Mint a cikkben is említettem, az ATI és a Valve annak idején megállapodott, hogy az új Radeon kártyákhoz egy teljes HL2 jár. Nos, a híres gyártó nem jött zavarba a késés miatt, amint a

mellékelt képen is látható, egy kupont csomagolnak a kártya mellé, melynek birtokosa a játék megjelenésekor letöltheti azt a STREAM segítségével, vagy megrendelheti postán. Megoldás mindenre van...

Íme az indítókulcs másolata. A gyári kód alapján loptam...

érdeklődést, hackerek vírusokat és trójai programokat rejtettek el a letölthető anyagba. Bár ez lehet kacsa is, hogy eltántorítsák a népet a letöltéstől, a dolog egyáltalán nem látszik lehetetlennek. Az óvatosság tehát nem árt...

Október 11.
A PlanetHalfLife újabb érdekes hírekkel szolgál. Eszerint Anonymous Leaker szándékában áll kibocsátani a pályák szerkeszthető, nem lefordított (uncompiled) verzióját. Más weboldalak szerint a hacker kijelentette, hogy birtokában van egy pre-gold (sokszorosítás előtti) verzió is, 2003. szeptember 30-i dátummal, és ha a Valve nem vallja be, hogy valóban félkész állapotban van a HL2, az IRC-n keresztül a forráskóddal együtt ezt is a világ elé tárja.

Közben különféle összeesküvéselméletek születnek. Az egyik szerint valamelyik rivális vetélytárs áll az ügy mögött, hiszen ha valóban a forráskód, vagyis maga a motor került ki a cégtől, és ez elérhető az Interneten, senki nem fog fizetni azért, hogy megvegye. Ez milliós károkat okozhat a Valve-nak, és akár a cég összeomlásához is vezethet, hiszen közel öt éves munka került nyilvánosságra. A másik elmélet még hajmeresztőbb. Az E3-on az ATI bejelentette, hogy újgenerációs kártyáihoz a HL2 teljes verzióját mellékelik – mindezt megfejelték azzal a ténnyel, miszerint az nVidia kártyákon a DX9 egy ismert hibája miatt gondok lesznek a játék megjelenítésével. A Valve-ATI együttműködésnek maga a kiadó sem örült – épp ezért sokan „tudni vélték", hogy a lopás mögött egyenesen a Vivendi, vagy egy Vivendi-nVidia maffia áll...

Ami eközben kiderült a játékról, azaz némi előzetes
Természetesen az Interneten hamarosan megjelentek az első tesztek az anyagról – ne legyünk álszentek: ha már maga a játék nem jelent meg, legalább tudjuk, hol tart a dolog, és mit várhatunk el, mi igaz az előzetesekből.

A legérdekesebb számomra a különféle rendszerek összehasonlítása volt, melyből két dolog emelendő ki: valóban van különbség egy nVidia és egy ATI kártyán való futtatás között, és DX8 alatti kártyákon lényegesen szerényebb a megjelenés. A minimum igény egy DX6-os, a csomagban általános, hogy külön modellek vannak a DX6, DX7 és DX8 számára (sőt van pálya, amelynek DX6-os változata is van). Tény, hogy most egy GeForce2-n víz helyett textúrázatlan, lila massza van, a drótok, vezetékek fehérek csakúgy, mint az emberek szemei. Ez két dolgot jelenthet: egyrészt ez a textúrakészlet még nem készült el (illetve az ellopott anyag nem tartalmazza), másrészt ezek nyilván bump-map és mindenféle shaderek segítségével kelnek életre, ami már egy Radeon 8500-on jól jelenik meg, egy 9800-ason pedig döbbenetesen néz ki. (A pályák betöltésekor például megjelenik a hibaüzenet, hogy „ismeretlen shader" a kábelek megjelenítésekor, ami egyértelműen utal erre.) A szemek kérdése még érdekesebb, hiszen itt sem a szokásos „sima" textúrázásról van szó: az E3-as beszámolók is kiemelték, hogy a karakterek mozgásunkat szemükkel követik, ezt egy külön alrendszer felügyeli, ami nyilván valósidejű renderelést jelent, és persze az életszerűséget (csillogás, tükröződés) itt is újgenerációs hatásokkal érik el.

Külön érdekesség, hogy október 8-án Anonimus Leaker feltett a webre egy javítókészletet (ennek infófájljában voltak a fent idézett vádak), mely állítólag a régi modelleket cseréli le, és az általa szintén megjelentetett 52.13-as, az nVidia által direkt a HL2-höz írt, ugyancsak a Valve hálózatáról lopott Detonatorral együtt a GeForce kártyákon javítja a látványt. (Ekkor a legmagasabb verziószámú, hivatalos Detonator a 45.23-

as volt, 9-én jött ki a 45.33-as – az 50-es széria első tagja, az 52.16-os, már ForceWare néven, csak 23-án jelent meg!)

Maga a látvány még így, erősen bétafázisban is szó szerint sokkoló. Gyönyörűen megtervezett pályák, hihetetlenül igényes textúrák, döbbenetes fény-árnyék hatások. Mint fent írtam, a víz egy újgenerációs kártyán hihetetlenül élő, az egyik pályán naplemente fogadja a játékost, ami tényleg nagyon ott van. A karakterek, főleg az emberek igen jól néznek ki, valóban élethű az egész, és a fent említett alrendszerekkel a nézés, a beszéd csak fokozza a látványt. A különféle lények is ütősek, az intelligencia pedig nagyon jó, az ellenségek csapatban, taktikusan támadnak.
A fegyverek kivitelezése szintén kiváló, bár állítólag az akciók elég húzósak, mert tartalék lőszert alig találni a pályán, így hamar fegyver nélkül maradsz – de gondolom, ez még fog változni a végleges verzióig (vagy most csak a „killer" nehézségi fok működik...).

Ami szintén elképesztő, az a fizikai alrendszer. Persze lassan hozzá kell szoknunk ehhez, hiszen például a Havok által támogatott legfrissebb Max Payne 2-ben is csodákat lehet látni a tárgyak elmozdulásától, leeséstől kezdve a testek rongybabahatásaiig – a HL2 ezt alaposan megfejeli. Az egyik techdemo pálya erre van kihegyezve – egy elektromos/gravitációs pisztollyal fel lehet emelni bármit, és ráejteni a másikra, például egy matracot rádobni a vízre, erre egy dinnyét helyezni, begurítani melléjük egy hordót, és a többi. Úgy tűnik, az újgenerációs játékok kezdenek egyre jobban közelíteni minden elemükben a valósághoz, és ennek egyik iskolapéldája a HL2 lesz. Persze a többi versenyző, a Doom 3, a STALKER vagy a Far Cry sem fog elmaradni ebben, ám egyelőre a pálmát a HL2 viszi el. A nyilvánvaló kár ellenére ezzel a Valve mindenképp nyert, hiszen azt mindenki kiemeli, aki látta a stuffot, hogy ez az a játék, amit meg kell majd venni – és akár emiatt, akár szimpátiából, de ugrásszerűen megnőtt az előrendelések száma...
A megjelent csomagban a demókon kívül kb. 60 pálya található. A tengerparti szakaszon lehet vezetni egy kis homokfutót, ennek fizikája is nagyon jó, jól eltalált hanggal - ez utóbbi a játék egészére igaz, és a zene is ütős. Összességében valóban egy erősen korai bétafázisban lévő anyagról van szó, persze az még mindig kérdés, valóban ez volt-e minden, ami a Valve szerverein volt, mint legutolsó fázis – feltűnt ugyanis azóta a weben állítólag még egy csomag, amely további pályákat tartalmaz, bár erről sok információ nincs, és a kezdeti felhördülés után most már csak utórezgések vannak az egész üggyel kapcsolatban.

Na ezér tilcsák a nyugdíjasoknak a galambok etetését...

Konklúzió

Hogy hogyan fog kimászni az ügyből a Valve, kiderül-e valaha is, hogy ki a titokzatos hacker, és fény derül-e minden részletre, az még a jövő zenéje. Szerintem az biztos, hogy bármikor jelenik is meg a Half-Life 2, eladási rekordokat fog dönteni, köszönhetően ennek az egész botránynak.
A tanulságokat pedig ki-ki vonja le saját maga...

]{redenc

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Mit mondhatnánk, a Half-Life 2 a legek játéka...

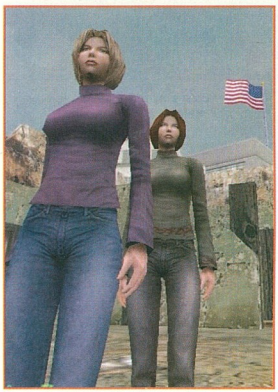
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika
Fizika
Eltolt megjelenés

VIVENDI
TURTLE ROCK STUDIOS - RITUAL ENTERTAINMENT
WWW.CS-CONDITIONZERO.COM
2003. NOVEMBER 28.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Half-Life 2 béta ellopásának botránya könnyen megpecsételheti az eleddig is hányattatott történetű Counter Strike: Condition Zero sorsát is, hiszen a tolvaj e játék munkaverzióját is kilopta és közzétette az Interneten. A futótűzként terjedő Condition Zero illegális bétaverzióját kipróbálók friss, gyakran egymásnak is ellentmondó, tapasztalatokat fórumok tucatjain tették közkincsé, mely információk birtokában szerkesztőségünk úgy döntött, tiszta vizet öntve a pohárba, megkísérli tisztázni a Counter-Strike: Condition Zero körüli bizonytalanságokat.



Kommandóegység dupla ütközővel és blézeres célkeresővel.

TURTLE ROCK STUDIOS

Mike Booth 2002. tavaszán alapította meg a Turtle Rock Studios-t, négy, ex Westwood /EA Pacific programozó részvételével. A kis kaliforniai fejlesztő csapat első nagyobb projektje a hivatalos Counter-Strike 1.6 BETA tesztje volt, a VALVE, így tulajdonképpen házon belül talált rá a csúfos Ritual fiasko után a Condition Zero befejezésére hivatott, sorban negyedik CZ-t fejlesztő cégre.

Fordulatos Condition Zero történet

2001. április 18-án, először olvashattunk arról, hogy az akkorra már komoly, több tízezresre növekedett on-line játékosok egyre gyakoribb kérésének eleget téve a Half-Life ingyenes többjátékos módra kiélezett kiegészítőjének, a Counter-Strikenak elkezdték a folytatását, mely külön egyjátékos módot is fog tartalmazni. A híroldal szerint a Rogue Software fejlesztésében készülő játék neve Condition Zero lesz, melyet 2001 júliusában már egy nagy tekintélyű játékmagazin is megerősített, megtoldva a híradást egy rövid Rogue interjúval. Az újságmegjelenéssel szinte egy időben jött a következő, ezúttal már teljesen hivatalos bejelentés a megrendelő VALVE részéről, mely szerint nincsenek megelégedve a Rogue eddigi partnerségével, a projektet átadják a Gearbox Software-nek, akik felé a bizalom töretlen. A fejlesztőcsere nem is olyan meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy a Gearbox készítette a VALVE számára a Half-Life mindkét kiegészítő lemezét (Opposing Force, Blue Shift).

Erik Johnson tiszta és világos megbízást kapott: a feladat a Counter-Strike egyjátékos módra történő lehető legtökéletesebb konverziója. Az átvett Rogue örökség nem volt alkalmas erre, így a Gearbox tiszta lappal indította a fejlesztést. A koncepció szerint a Condition Zero-nál a szerepjátékokra jellemző karakterfejlődést kell kihangsúlyozni, így például követelmény, hogy új fegyverekhez csak egy bizonyos teljesítmény elérése után juthasson a játékos és az általa irányított csapat, stb. A programozók azonban elszámolták magukat a szükséges idővel: túllépve az első kiadási dátumot módosítottak, majd ismét módosítottak…
A VALVE látva a késlekedést, újra belenyúlt a projektbe, 2002. júliusában megválva a Gerabox-tól ismét új fejlesztőt megbízva a CZ-vel. Az új üdvöske a Ritual Entertainment volt.

A Ritual, (milyen meglepő?) nem folytatja a Gearbox munkáját, visszamegy az alapokig és egy konvencionális FPS-t kezd készíteni a világ terroristáinak megfékezése témában. A Ritual Condition Zero-ja, egy lineáris játékmenetű, 20 különálló küldetést tartalmazó, egymástól teljesen különálló történettel és objektívákkal felvértezett játék lett volna. Hogy miért a feltételes idő? Nos, már bizonyára kitaláltátok a VALVE a negatív előzetes közönségreakciók, és más, a nyilvánosságra nem tartozó „problémák" miatt 2003. nyarán újra fejlesztőt cserélt. A cég közlése szerint a Ritual Entertainment produktuma nem érte el a kívánt szintet, a fejlesztők alkotása még csak közönyviszonyban sem volt a megrendelő elképzeléseivel.
A kevésbé lineáris, a Counter-Strike gyökereihez szorosabban kötődő Condition Zero elkészítését a VALVE ezúttal arra a Turtle Rock Studios-ra bízta, aki a CS 1.6 beta tesztelést éppen befejezte, így a témánál maradva az immáron a sorban negyedik fejlesztőcsapat dolgozhatott a CZ-n.

Delete Scene és Tours of Duty

A végleges Condition Zero egyjátékos módjából fenti alcímeken mindjárt kettő is lesz, melyek közül az első az elhíresült Ritual-féle lineáris, hagyományos, Quake-szerű 20 küldetés közül a legjobb 12-t tartalmazza, (ezeket a térképeket tette közzé illegálisan a HL2 kód kalóza), a második pedig a Turtle Rock Studios 18 térképe részben a már jól ismert Counter-Strike 1.6 pályák felhasználásával.

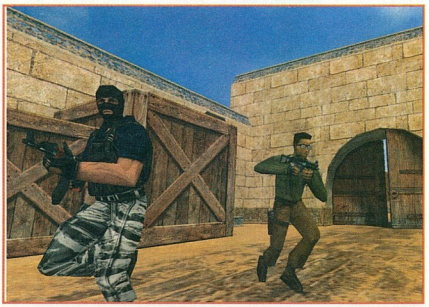
A kettősségnek történelmi okai vannak – a végleges CZ-ben kiadásra kerül a Ritual 12 pályája, melyek leginkább Half-Life szerű játékmenettel rendelkeznek.

A Delete Scene játékmódban a Soldier of Fortune-hoz hasonló küldetéseket kell végrehajtanunk, többé– kevésbé egyedül megküzdve a gaz terroristákkal világszerte. A helyszínek a Föld ismert terrorista gócpontjai, a küldetések a Counter-Strike kiérlelt feladatai, így a missziók a túszmentésre, a robbantásra, az evakuálásra és a felszabadításra korlátozódnak. Újdonság, hogy a fegyverek kinézete eltér a CS 1.6-tól, sőt számuk is némileg nagyobb, például végre van vállról indítható rakéta. Igazán az alkalmazott segédeszközök köre bővült látványosan, így van mini lángszórónk a makacs rácsok és lakatok ellen, csőkameránk a zárt ajtók mögötti fürkészésre, és távirányítható bombánk a robbantásokhoz.

Botok

A Tours of Duty főszereplői az 1.6 CS bétában tesztelt botok lesznek, hiszen ez a játékmód tulajdon képen a Counter-Strike tiszta értelembe vett egyjátékos konverziója. Az online játékkal ellentétben itt mind csapattársaink, mind ellenfeleink gép által vezérelt játékosok lesznek, akik ráadásul 4 tulajdonság mentén változnak, fejlődnek a játék alatt. A bátország fejlődésével a katonáink egyre több harcot vállalnak, nem menekülnek azonnal fedezékbe, stb. A kedvenc fegyverek képességismeretében tudhatjuk, hogy csapattagunk melyik fegyverrel a legügyesebb – ezt az ügyesség tulajdonság fejlődésével tudunk igazán ütőképesen kihasználni. A CZ-ben a botok hanggal is kommunikálnak majd velünk (több száz mondatpanelből fog állni a repertoár, ami még a hangszínben is többfajta lesz), melynek hitelessége miatt a botok szövegei sokban hasonlítanak majd a CS Internetes közösége által használthoz.

A botok a fejlesztők szerint a Condition Zero-ban az eddigi legjobb FPS AI-val fognak rendelkezni: soha nem mozognak birka módjára, de nem is Terminátorok, így nem lesz reménytelen vagy unalmas felvenni ellenük a küzdelmet. A CZ-ben komoly szerepe lesz a csapattervezésnek, menedzselésnek. Az 5 fokú skálán jellemezhető botok közül a 5-ös szintűek már szinte hús-vér ember módjára tudnak harcolni: gránátok fedezékében csoportosan támadnak, az elejtett bombát felveszik, egymást fedezve hátrálnak a túlerővel szemben, stb. Ha még ez nem lenne elég, a Tours of Duty négy nehézségi szinten lesz játszható, mely közül például Easy szinten min. 1 pisztolyos gyilok már elegendő, szemben a Normál szint min. 2 five-seven gyilokjával, a Hard szint min. 3 five-seven gyilokjával, nem is beszélve az Expert szint minimumával, ahol a kötelező győzelem felett legalább 3 pisztolyos fejlövés kell a továbblépéshez.



CS 1.6 kisebb egyenlő CZ

A Tours of Duty 18 térképe vagy teljesen új, vagy a CS 1.6 klasszikus pályája új köntösben, így a Condition Zero-ban találkozhatunk az Aztec, a Dusk 2 az Office, a Prodigy, az Inferno vagy az Italy ismert helyszíneivel és küldetéseivel. Némi játékmenet szintű kisebb újítás azért lesz, így például füstben és fénygránát hatása alatt nem lesz látható senkinek sem a neve, és bombalerakás után a visszaszámlálásból eltelt időt mindenki külön ikonon fogja látni. A vásárlást érintő újdonság a vásárlásismétlés és az automatavásárlás, mely utóbbi alatt a fejlesztők által legjobbnak ítélt eszközöket kapjuk meg az adott pályán. Mivel a fegyverek és a választható karakterek pontosan megegyeznek a CS 1.6-al, a CZ tulajdonosok automatikusan kapcsolódhatnak és játszhatnak majd on-line CS szervereken. Az előbb említett kisebb játékmenet-változások vélhetően valamelyik közeli Steam updateben benne lesznek. A kompatibilitás fordítva már nem lesz igaz, a CZ térképeket csak a program tulajdonosai tolhatják, így aki erre vágyik, annak meg kell majd vásárolni a játékot, ami kapható lesz hagyományos dobozos módon, és letölthető lesz díj ellenében a Steam-mel is.

Úgy tűnik, a Condition Zero több mint 2,5 év után Turtle Rock Studios-nak hála végre kiadásra kerül a tervezett 2003. november 28-i határidőre. A Gearbox 2001-es koncepciójára leginkább emlékeztető végső tartalom nagy valószínűséggel nemcsak a fanatikus Counter-Strike rajongók körében fog nagy sikert aratni – de most megbocsássatok, elköszönök, mert hamarosan kezdődik egy jó kis CS 1.6 játszma ahova elvárnak, és tudjátok, rám fér még némi gyakorlás, nehogy nagyon beégjek a CZ botjaival szemben.

C5

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

NYEREMÉNYJÁTÉK

Mace Griffin eddig börtönben csücsült. Most újra szabad, és elindul, hogy megkeresse azokat, akik őt a börtönbe juttatták. A kérdésekre helyesen válaszolók közül három játékos jutalma egy-egy eredeti Mace Griffin játék.

1. Hol raboskodott Mace Griffin?
2. Hány féle űrhajóval repülhetünk a játékban?
3. Hány küldetésen kell keresztül verekedni magunkat?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Mace Griffin Bounty Hunter játék 1325.Bp., Pf.: 315

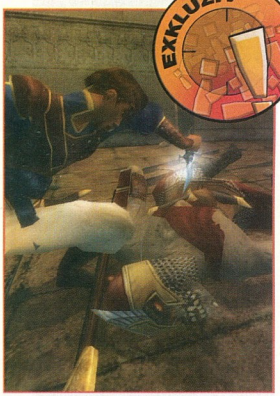
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII CPU, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video Card, Win 98SE, DirectX 8.
MIBEN LESZ MÁS: A fegyvereken kívül rengeteg eszközt felhasználhatunk majd.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Eredeti ötlet
Tours of Duty játékmenete
5 éves grafika

UBI SOFT
UBI SOFT
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
MEGJELENÉS: 2003. DECEMBER 5.

PRINCE OF PERSIA:
THE SANDS OF TIME



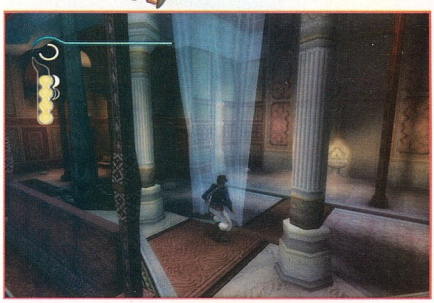
Apám mindig mondta, hogy segítsek az elesetteken...

„Sokan azt gondolják, hogy az idő olyan, mint egy folyó. Hogy simán és zavartalanul halad egy irányban. Én láttam az idő valódi arcát, és elmondhatom, ez fatális tévedés. Az idő olyan, mint a háborgó tenger egy pusztító viharban. Látom a kétkedést az arcodon – most biztos arra gondolsz, ki vagyok én, hogy ilyeneket merek mondani. Elmesélem neked töviről hegyire...” – A Herceg

A történet 1989-ben, a PC hőskorában kezdődött. A játékok – és a PC-k – fejlődése a képzeletbeli skála legelején járt. Hol voltak akkor még 3D gyorsítók, DirectX-ek, vagy akár Windows operációs rendszerek?... Ebben az időben még nem kiadómogulok uralták a piacot, a játékok fejlesztése sem tartott évekig. Nagyon sokszor előfordult, hogy a legnagyobb sikereket egyetlen ember készítette. Pontosan ilyen cselekedetet vitt végbe egy Jordan Mechner nevű programozó is, aki ebben az évben a Prince of Persia című programjával rengette meg a földet. A történet szerint Perzsia uralkodójának fia, a Herceg igencsak szorult helyzetbe került: Jaffar, a gonosz varázsló elrabolta kedvesét, a Hercegnőt. A megmentéséhez egy csapdákkal teli labirintuson kellett keresztülverekednie magát, mindezt úgy, hogy a kiszabadítási hadműveletre összesen egy órája volt. Akik játszottak a programmal, talán emlékeznek, hogy mennyi bilentyűzetet és/vagy monitort ért meglehetős károsodást okozó indulatos akkoriban. Nem volt könnyű végigjátszani, ennek ellenére lehetetlen volt abbahagyni. 1993-ban a Herceg újra színre lépett a Prince of Persia 2: The Shadow of the Flame című játékban. A hősünk legádázabb ellenfele, Jaffar ekkor visszatért, és most már mindenféle mágikus eszközt is felhasznált gonosz céljainak eléréséhez. Természetesen a fő feladat újra a szépséges Hercegnő megmentése volt, de a Herceg és a játékos szerencséjén múlt a birodalom sorsa is. Mindkét rész hatalmas siker volt, teljesen új műfajt honosítottak meg a játékok világában. Ennek ellenére hosszú évekig csönd volt a Herceg körül, úgy tűnt, többé nem kalandozhatunk a bőrébe bújva a középkori Perzsia mágikus világában. Hosszú csend után 1999-ben tört meg a jég, több évnyi fejlesztés után újabb epizód jelent meg, mely a 3D hullámot próbálta meglovagolni. Erről a részről csak annyit mondanék, hogy az ECTS során beszélgettem a jelen írás tárgyát képező játék fejlesztőivel, akik azt mondták az első 3D próbálkozásról: „az új epizód készítésekor az egyik legfontosabb célkitűzésünk az volt, hogy olyan játékot készítsünk, mely láttán az előző részt mindenki elfelejti, mintha az sosem jelent volna meg”.

A Ubi Soft-nál eleve nagyon magasra tették a lécet, és mindent megtettek, hogy azt magasan túlszárnyalják. Első – meglehetősen szimpatikus – lépésként megkeresték az eredeti játékok készítőjét, Jordan Mechner-t. Ő felügyelte, hogyan hangolják össze a történetet a megfelelő játékmenettel. Második lépésként eldöntötték, hogy a játék fejlesztését a Ubi Soft Montreal-ra bízták. Ez így talán nem mond sokat, de ha megemlítem, hogy náluk készült a Splinter Cell című szösszenet, néhányan talán megértik, hogy miért vártam már tűkön ülve a Herceg érkezését. Következő nagy kérdés az volt, hogy milyen grafikus motort használjanak.
A Beyond Good & Evil-t meglátva ez a probléma rögtön megoldódott. A JADE elnevezésű motort kicsit átdolgozták, többek között megoldották, hogy az összes apró részlet egyszerre töltődjön be. Így akárhova megyünk, akárhogy változik a nézet, a grafika nem változik, nem jelennek meg újabb apróságok. Ez hatalmas lépés, gondoljatok csak a Vice City-re, ahol ez sajnos még nem volt megoldva.

A Herceg sem úszhatta meg változások nélkül: egy teljesen átalakult, igazi akcióhőssé avanzsált főhőst terveztek a játékhoz. Sokkal erőteljesebb fizikumúvá kellett váljon, a tervek szerint ugyanis az eddigi ugrások, mászások mellé rengeteg egyéb akrobatikus mutatvány került a repertoárjába. A játék – akárcsak



HUMOR A JÁTÉKBAN

A készítők több apróbb trükköt is bevetettek, hogy minél jobban megkedveljük a játék főhősét. Az egyik ilyen apróság, hogy a Herceg folyamatosan kommentálja a történéseket.
Ha meghalunk, akkor megjelenik egy képernyő, ahol választhatunk az 'Újra' és a 'Kilépés' gomb közül, attól függően, hogy szeretnénk-e folytatni a játékot, avagy sem. Ha lezuhantunk, és amiatt kerülünk ide, akkor a Herceg azt mondja: 'Nem is zuhantam le, nézzük csak meg még egyszer!' Ha az ellenfelek végeztek velünk: 'Ugyan már, dehogy haltam meg!' Amiután elmentettük az aktuális állást: 'Ok, akkor legközelebb innen mesélem tovább a történetem.' Ha kilépünk a játékból:' Biztosan ki akarsz lépni? Még nem fejeztem a történetet.'

az első rész – a prológustól eltekintve egyetlen helyszínen, egy hatalmas perzsa palotában játszódik. A környezet kialakításakor a tervezőkre leginkább az ezeregy éjszaka világa, az arab művészetek és építészet, valamint az orientalista festők voltak hatással. A technikai megvalósítással kapcsolatban azt mondták, hogy elképesztő újdonságokat tesznek a játékba, pont úgy, ahogy Jordan Mechner annak idején.

A fejlesztést Playstation 2-n kezdték meg, emiatt jó szokás szerint megkezdődött a kételkedés a PC-s újságírók között. Sajnos ennek a magatartásnak megvannak a 'történelmi' okai, rengeteg játék portolása kisiklott valahol félúton. Hol a kompatibilitással, hol az irányítással, hol magával a koncepcióval voltak problémák.

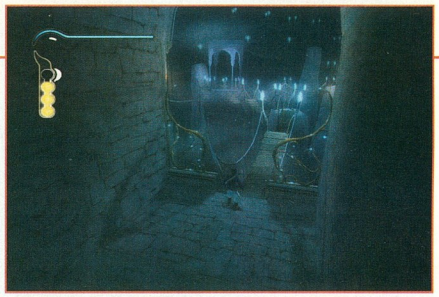
Természetesen a fő kérdés, hogy mit és hogyan sikerült megvalósítani a rengeteg ötletből, tervből. A legegyszerűbb módja, hogy ezt kideríts ük, az, hogy megszerezzük a játékot, és alapos tesztelésnek vetjük alá. Ha nem lennénk ilyen szerények, akkor azt mondanám, egyedül nekünk sikerült ez a hazai lapok közül.

Persze nem mondok ilyet, miért is tenném...

Hatalmas örömmel vettem kézbe a játékot, és minden egyéb teendőmet sutba vágva elkezdtem a telepítést. A Herceg pár nap alatt családtaggá nőtte ki magát, újdonsült feleségem legnagyobb bánatára. De nem szaladnék ennyire előre, szóval megkezdtem a telepítést. A játék 1,3 GB-ot foglalt el a winchesteren, ez nagyjából átlagosnak mondható manapság. A program feltelepült, és én elmerültem az ezeregy éjszaka világában...

Sharaman király és serege Indiában a Maharadzsa hatalmas palotáját ostromolja nagy lendülettel. Itt csatlakozunk be a történetbe, az ostrom forgatagában a Herceg magánakcióba kezd, saját hadizsákmányt akar szerezni, hogy az apja büszke lehessen rá. A király – halálos beteg – vezíre ezt nem nézi jó szemmel.
A Herceg nagy erőfeszítések árán eljut a szentélybe, ahol egy óriási szobor tetején értékesnek tűnő tőrt talál. Ezt megmutatja az apjának, ekkor a vezír megpróbálja rábeszélni a királyt, hogy ezt a tőrt hadd kapja meg ő. A király ebbe nem egyezik bele.
A sereg ezután hatalmas zsák-

Nem akarlak elkeseríteni, de rövidnek tűnik az életvonalad Herceg!



törölgetnem a szemem – bár játszottam a programmal az ECTS során Playstation 2-n, de arra a grafikai orgiára, ami PC-n fogadott, lehetetlenség felkészülni. Az elkészült játékok közül talán csak a Max Payne 2 vagy a Splinter Cell szolgálhat hasonlítási alapot, de csak mint távoli rokon. Az elképesztő részletgazdagságot, a hihetetlen fényeket, árnyékokat és a filmes effekteket vettem észre legelőször. Nem részletezem tovább, komolyan mondom, négy oldal kevés lenne, hogy a grafikát eléggé dicsérni tudjam. Miután nézegettem a képernyőt pár percig, elindultam, hogy megszerezzem a tőrt. Nincsen külön tutorial, annál sokkal szimpatikusabb megoldást találtak ki a fejlesztők. Személy szerint én rendkívül utálom azt, amikor egy hang mondogatja, hogy milyen gombot megnyomva mi fog történni, és ezt ráadásul kötelező módon végig kell csinálni, hogy megkezdhessük a rendes játékot. A Prince of Persia esetében fokozatosan nehezedő pályákon, termeken kell átjutnunk, ahol mindig más mozgást, trükköt kell használnunk, és mindez a történet szerves részét képezi. Hogy milyen mozgásokról beszélek? A Herceg az akrobatikus trükkök kimeríthetetlen repertoárját vonultatja fel. Alapbeállításban a SPACE gomb lenyomásával bukfencezik vagy ugrik, az adott szituációnak megfelelően. Jobb egérgombbal falon tudunk futni kisebb ideig, ha a falat oldalról közelítjük meg, illetve szemből érkezve falra tudunk felfutni, hogy a végén egy szaltóval az ellenfél háta mögé érkezzünk, vagy éppen egy oszlopra felkapaszkodjunk. Jobb gombbal zászlótartó póznákon tornászmutatványokat tudunk bemutatni, sok esetben egyikről a másikra lendülve tudunk egyre magasabbra feljutni, hogy a végén egy kiszögellésen megkapaszkodjunk, és oldalazva biztonságos helyre juthassunk. A feladatok során az összes mozgást kombinálni kell. A hihetetlen, lehetetlen mozgásokat látva egy percig sem hitetlenkedtem, sőt, nagyon élveztem a szabadságot, amit a játék nyújt. És még csak ekkor találkoztam az első ellenfelekkel. A Herceg az egér bal gombjának lenyomásával veszi elő a kardját, és ugyanezzel a gombbal kezdi el kaszabolni a homoklényeket és teremtményeket. Harc közben újabb akrobatikus mozgásokat használ, melyek segítségével egyszerre akár négy ellenféllel is el tud bánni. Ha egy lépcsőn kell kaszabolni, más mozgásokat használ, mint ha simán a földön harcolna. Nagyjából a játék háromnegyedéig eljutottam már, de még mindig láttam új mozgásokat.

Amikor eljutunk a tőrhöz, és elszabadul az idő homokja, akkor kezdődik a történet igazán, és a Herceg újabb képesség birtokába jut. A homoklényeket csak úgy tudjuk megölni, ha néhány kardcsapással földre küldjük őket, és utána a tőrrel össze-

mánnyal tér haza, többek között indiai hercegnőkkel és egy gigantikus arany homokórával, mely az idő csillogó, szemet gyönyörködtető homokját tartalmazza. Miközben a király a zsákmányt a Szultánnak ajándékozza, a vezír bosszút áll: Farah, az egyik indiai hercegnő tiltakozása ellenére ráveszi a Herceget, hogy a tőr segítségével engedje szabadon az idő homokját. Borzalmas események veszik kezdetét: a homok elszabadul, mindenkit homoklénnyé, egyfajta élőhalottá változtat. A Herceg elindul, hogy megmentse apját és a birodalmat...

A játékba lépve először a profilunk elkészítéséhez kell nevet megadnunk. Ez a megoldás azért szerencsés, mert többen is játszhatunk a programmal ugyanazon a gépen bármilyen keveredés nélkül. A program mindenkinek a saját profiljába menti el a beállításokat (grafika, billentyűzet) és a mentett állásait. Már a menübe érve kellemes meglepetés ért: használni tudtam az egeret, rengeteg konzolos átirattal szemben. Elsőre természetesen a grafikai beállításokhoz mentem, ahol szokás szerint a felbontáson kívül engedélyezhetjük, illetve letilthatjuk a speciális effekteket, a vízeffektet, az árnyékokat és a ködöt. A hangoknál találunk egy speciális lehetőséget, a 'hang virtualizálást'. A 3D hangzást használó kártyáknál feltétlenül engedélyezni kell! Beállíthatjuk a billentyűzetet, alapesetben a kiosztás teljesen megegyezik az FPS-ekben használtakéval. A játék opciókban még azt is be tudjuk állítani, hogy az escape megnyomása után milyen menüpontokat lássunk.

A játék a Maharadzsa palotájának ostrománál kezdődik. Amikor elkezdtem játszani, meg kellett

TIPPEK A JÁTÉKHOZ

Ha belépünk egy terembe, akkor a játék megmutatja, hogy honnan hova kell eljutni, ezt érdemes megnézni. Ha már másodszor próbálkozunk ugyanezzel a teremmel, akkor már nem kell megnézni, a SPACE lenyomásával át tudjuk ugrani ezt a bemutatást.

Ha találkozunk egy másik emberrel, aki valamilyen okból nem változott át /ilyen is van, bár nem sok/, figyelmesen hallgassuk meg, mit mond, néha ez életfontosságú információ lehet. Főleg, ha egy olyan teremben találkozunk vele, ahol egy logikai feladvány vár ránk.

Ha több ellenfél támad ránk, és köztük nőnemű homokszörnyek is vannak, akkor először velük végezzünk, sokkal gyorsabban, és ügyesebben mozognak, mint a nagy hasú homokfickók.

Ha meghalunk, és vissza akarjuk pörgetni az időt, akkor egészen addig kell nyomni az R billentyűt, amíg a keserves esemény legelejére érünk, különben feleslegesen elvesztegetünk egy adag homokot.

A homokszörnyé alakult állatokból nem tudunk homokot kinyerni, ezek meghalnak rögtön, ha leterítettük őket.

gyűjtjük a fekvő testből a homokot. A képernyőn van egy négy részre osztott kijelző, mely az összegyűjtött homok mennyiségét mutatja. Ha van nálunk homok, akkor az R betű lenyomásával vissza tudunk menni az időben. Ez jól jön, ha lezuhanunk véletlenül, vagy leszúr egy ellenfél, akkor néhány másodpercig a halálunkat meg nem történtté tudjuk tenni. Ha négynél több adag homok gyűlik össze, akkor újabb – félhold alakú – kijelző jelenik meg, ilyenkor már nem csak vissza tudunk menni az időben, de ha akarjuk, lelassíthatjuk, vagy teljesen megállíthatjuk az idő folyását.

A játék egyetlen hatalmas palotában játszódik, mégsem unatkozunk egy pillanatig sem. Minden terem, folyosó újabb kihívást jelent. Ráadásul szinte minden helyszínt többféleképpen meg lehet oldani. Nagyjából lineáris felépítésű a játék, eltévedni nem nagyon lehet. Vannak mellékvágányok, melyeket kihagyhatunk, de nem érdemes – például egy ilyen helyen találtam egy kutat, és amikor ittam belőle, a maximális életerő értékem nagyobb lett. A kutaknak amúgy is hatalmas jelentősége van, ugyanis vizet kell innunk, ha a harc, vagy egy elhibázott ugrás során elvesztett életerőnket pótolni akarjuk. Nem tudjuk bárhol elmenteni az állásunkat, csak olyan helyeken, ahol megjelenik egy lángoszlop. Amikor először mentünk állást ennél a lángoszlopnál, vízió k törnek a hercegre, melyeket érdemes jól megnézni, a következő pályákat és a jövő történéseit mutatják meg. Az ügyességi pályákon kívül logikai feladatokat is kapunk, melyek megoldása nem kis leleményességet igényel. A Herceg ruhája folyamatosan kopik és koszolódik a történet folyamán, a végén már majdnem úgy néz ki, mint Bruce Willis a Die Hard-ban. Még egy dolgot meg kell említenem: a fejlesztők által dinamikus töltésnek elnevezett megoldást. Ha egy pályára belépünk vagy legyőztük az ellenfeleinket, akkor egy rövid átvezetőt látunk. Ilyenkor tölt a játék. Mikor erre rájöttem, csak akkor jutott eszembe, tényleg, észre sem vettem, hogy sosem kellett várni a töltögetés miatt...

A játék hangjai, zenéje pontosan olyan zseniálisra sikerültek, mint a grafikája, vagy bármely egyéb része. A zene követi az eseményeket, a hangokkal valószínűleg igen hosszú ideig dolgoztak, a fejlesztők mindenre gondoltak, a hirtelen visszaforduló Herceg cipőjének csikorgása ugyanúgy ki van dolgozva, mint amikor roszszul érkezünk egy ugrással a falhoz, és a keze odacsattan.

Vannak olyan játékok, melyekről nehéz elfogultság nélkül írni. Évente egy-két alkalommal szerencsére jön egy játék, melyről nem is kell. Mert egyszerűen tökéletesek. A Prince of Persia egy a legjobbak közül. Semmi kétség.

Uniq

PRINCE of PERSIA

NYEREMÉNYJÁTÉK

Elszabadult az idő homokja, egyedül a Herceg segíthet megállítani a varázslót gonosz terveinek megvalósításában. Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésekre, te lehetsz az egyik szerencsés, aki az Automex Kft. jóvoltából megnyeri a három teljes játék egyikét

1. **Mikor készült az első Prince of Persia játék?**
2. **Ki volt a játék fejlesztője?**
3. **Ki volt a herceg legnagyobb ellenfele?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Prince of Persia: Sands of Time játék
1325.Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB graf. kártya, DX9, 1.5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikor készül el a következő rész?

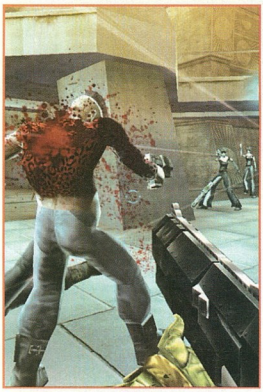
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch
LAN/INTERNET
NEHÉZSÉGI SZINT:
Tomb Raider - 92%
Max Payne - 92%
REALIZMUS:
20 óra

- Tökéletes grafika és hang
- Hihetetlen mozgások
- Utánozhatatlan hangulat
- Rengeteg új megoldás
- Finoman adagolt humor

97%

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
REBELLION
WWW.DREDDVSDEATH.COM
9.990 FT

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH



Mindig a barátomat szoktam előreküldeni, ha vendégségbe megyünk...

A 90-es évek közepén megjelent egy Judge Dredd című sci-fi Sylvester Stallone főszereplésével. A film egy alternatív jövőképet tárt elénk, melyben a technológiailag fejlett társadalom rendjét nagyhatalmú bírók hivatottak fenntartani. Ők egy személyben az ítélkezés, a bíráskodás és a végrehajtás eszközei is. Egy megegyező nevű és viszonylag sikeres, habár itthon kevésbé ismert képregény szolgált mindezek hátteréül.

Mind a film, mind a képregény sikerei megalapozták az első játékadaptációk elkészülését. Én személy szerint csak a C64-es verzió emlékeivel rendelkezem, amely teljesen megfelelt a kor elvárásainak, egyszerű shoot'em up formájában. Arra a kérdésre, hogy miért pont most ásták elő újra Dredd világát egy PC-s adaptációhoz, nehezen tudnék válaszolni. Úgy tűnik, a válasz ismét – mint sok más esetben is – valahol a pénzügyi okoknál keresendő. Ehhez hozzátársul még az újra feltámadó képregény-láz (lásd Spiderman, Hulk, stb.), és máris megkapjuk a potenciális vásárlói réteget. A Dredd vs. Death fejlesztője az a Rebellion, akiknek az AVP sorozat első részét köszönhetjük. Ezen tények tudatában kissé szkeptikusan álltam neki a játék tesztelésének.

Egyszerű menü fogadott a megszokott opciókkal: story, arcade illetve battle mód, és persze a beállítások. Az első szembetűnő dolog a sztorinál választható coop opció volt. Azonnal felcsillant a szemem, hiszen tudjuk, hogy ez sajnos még mindig ritkaságszámba megy. Gyorsan végigverekedtem magam az egyszerű gyakorláson, ami nem tartalmaz semmilyen bonyolult elemet a megszokott fps játékokhoz képest. Megismertetnek a képernyőn található főbb kijelzőkkel, a fegyverek használatával, illetve megtanuljuk, hogyan tartóztassunk le valakit. Egy dolog tűnt fel hirtelen, melyet speciálisan ehhez a játékhoz találtak ki, ez pedig az ún. „law meter". Ez a kijelző hivatott megmutatni törvényességünk mércéjét: ha ártatlan embereket mészárolunk le, vagy jogtalanul tartóztatunk le valakit, akkor ez az érték automatikusan csökkeni fog. Abban az esetben, ha sikerül elérnünk a teljesen nulla szintet, a többi bíró egy speciális kivégző osztagot küld utánunk, és nekünk befellegzett. Mivel éppen egy LAN parti keretein belül láttam neki a játék tesztelésének, ésszerűnek látszott megpróbálkozni azzal a bizonyos coop móddal. Sajnos ekkor jött az első negatív élmény, ugyanis a játék csak két személyre lett tervezve ilyen esetben. Ha kettő, hát legyen kettő, ez ugyan nem fogja elvenni a kedvünket a dologtól. Gyorsan neki is kezdtünk a történet mielőbbi megismerésének. Első küldetésünkön egy színekben gazdag sci-fi világ fogadott, tennivalónk pedig kimerült pár törvényszegő letartóztatásában, illetve egy kisebb tűzharcban a helyi banknál. Nem akarom senki számára sem lelőni a sztorit, így röviden csak annyit, hogy pár nehézsúlyú sötét bíró kiszabadul eddigi „otthonából" egy furcsa vírus kíséretében. A mi feladatunk természetesen megtalálni őket, felfedni az események mögött megbúvó rejtélyt, és igazságot szolgáltatni Mega City-ben. Mindezek megvalósításához 11 különböző pálya áll rendelkezésünkre. Vizuálisan nem tapasztalunk egetverő dolgokat, igaz, hogy a grafika nem csúnya, de a 2003-as mércétől azért jóval elmarad. Pozitívum, hogy a háttérben lévő városkép kellemesen igazodik a játéktérhez, néhol még az átmenetet is nehéz észrevenni közöttük. Látszik, hogy sok időt fordítottak a designra, viszont az nem derül ki, hogy ez a Rebellionnak köszönhető, vagy a már meglévő képregénynek.

Sajnos ez nem mondható el a missziók tervezéséről. A legtöbb esetben csak a minden nehézséget nélkülöző gyilkolászás mindaz, amit tennünk kell. A játékban lévő szabadságunk szintén nagymértékben korlátozott, az egyes pályák mérete viszonylag kicsi, és gyakorlatilag folyamatosan vezet minket a program a kitűzött célunk felé. Alternatív megoldások nem kaptak helyet benne, ezáltal teljesen lecsökkentve az esetleges újrajátszás lehetőségét. Minden teljesített küldetés után összegzést kapunk teljesítményünkről, a kiosztott büntetések összegéről években, illetve ilyenkor új karaktereket kapunk a többjátékos módhoz. A különböző szinteket minden esetben egy rövid – a játék grafi-

kus motorját használó – átvezető animáció köti össze.

A pusztítás elsődleges eszköze a filmből is jól ismert „igazságosztó". Igaz, hogy maga a fegyver hat különböző opcióval is rendelkezik, kezdve az egyszerű lövedéktől a speciális páncél ellen használható töltényig, de „sajnos" a játék akár a legegyszerűbbel is végigjátszható. Sokáig gondolkodtam, vajon miért fektettek ekkora hangsúlyt ennek a kidolgozására, ha semmi célt nem szolgál a későbbiek során. Az igazságosztó mellett lehetőségünk van egy másodlagos fegyver használatára is, ez lehet egy szimpla pisztoly, de akár egy minigun-utánzat is. Összesen talán négy vagy öt különböző típusra tehetünk szert az egész játék során, ezek azonban szintén nem szolgálnak semmilyen extra célt. Ellenfeleink adott esetben lőszert hagynak maguk után, amit szabadon felvehetünk, nagy ritkán a fegyverük is szabadprédát képez. A felvehető tárgyak sokasága szintén kimerül a lőszerben és a medikitben. Sajnos maguk az ellenfelek sem mozognak túlságosan széles skálán: törvényen kívüliek, zombik és vámpírok tarkítják a teljes arzenált. A modellek kivitelezése is hagy némi kivetnivalót maga után: számomra Dredd egy megtermett, tekintélyt parancsoló alakot jelent, nem pedig egy 60-as darázsderékkal rendelkező tinilányt. A mesterséges intelligencia gyenge közepesre sikeredett, a legtöbb esetben ellenfeleink egyhelyben állva várnak a megváltásra. Megfelelő tüzerővel menekülésre bírhatjuk őket, de arra ne számítson senki, hogy később csoportba szerveződve próbálják meg utunkat állni. A zombik nevükhöz hűen össze-vissza botorkálnak, és csak a közvetlen közelükben lévőket támadják meg. A törvényen kívüliek és a szektatagok gyakran rendelkeznek fegyverrel, amit azon nyomban használni is fognak, miután megláttak minket. Igazán kellemetlen ellenfeleink talán csak a vámpírok, ők akár csoportosan is nekünk ronthatnak. Az egészet tetézi, hogy maguk a sötét bírók sem jelentenek kihívást, sőt legtöbbjükkel még harcolni sem kell.

Ennyi negatívum után illik szót ejteni a program szebbik oldaláról is (merthogy ez is van neki).

Hangzás szempontjából a maximalisták is teljesen elégedettek lehetnek – ugyan a fegyverek hangjai nem tartoznak az átlagon felüli kategóriába, viszont a beszéd és a zene tökéletesre sikerült. Zeneileg egy kicsit „dark" technót kapunk, ami maximálisan illeszkedik a Dredd világ atmoszférájához. Ez a zenei alátétes adta számomra a legtöbb pozitívumot a játékkal eltöltött pár óra alatt. Furcsamód a hangzásra abszolút nem jellemző a készítők egyébként teljesen általános ötlettelensége. A bevásárlóközpontban zajló küldetésünk során folyamatos reklámokat hallhatunk, ami pár perc szünetet és széles mosolyt csalt az arcunkra. A co-op mód meglétének köszönhetően mindösszesen négy órára volt szükség a végigjátszáshoz, ez a játékidő körülbelül a duplájára nő, ha valaki egyedül vág neki a feladatnak. Csalódottságunknak – illetve annak a ténynek, hogy az óra reggeli hatot jelzett – köszönhetően a többjátékos módokat már nem próbáltuk ki. A fejlesztők elmondása szerint a többjátékos mód jól kiegyensúlyozott és változatos lett a sok játszható karakternek köszönhetően. A programnak több konzolverziója megjelent egy időben a PC-s változattal, így a gyengébb grafikai megvalósítást megpróbáltam ennek a ténynek tulajdonítani (igaz, tudjuk, hogy ez egyáltalán nem mentség manapság). A szegényesebb látványvilág egyetlen pozitív oldala, hogy a játék kisebb konfigurációkon is viszonylag jól működik. A dobozban két CD lapul, ami feltelepítve 1,5 GB helyet foglal el merevlemezünkön.

Mit is mondhatnék ezek után összegzésül? A sok negatívum ellenére a játékban szerencsére maradt egy jó adag a „Dredd"-es hangulatból, a képregény rajongóinak mindenképpen csak ajánlani tudom. A végigjátszás után leginkább sajnálatot éreztem: ha a készítők csak feleannyi energiát fektettek volna a történet és a küldetések kidolgozásába, mint azt a hangzás terén tették, akkor igazán jó játék válhatott volna a Dredd vs. Death-ből. Talán majd legközelebb.

Bobby

JUDGE DREDD vs JUDGE DEATH

NYEREMÉNYJÁTÉK

Dredd bíró élete legnehezebb ellenfelével kell szembenéznen. Az N-tec jóvoltából a helyes megoldást beküldők közül három szerencsés játékos a segítségére lehet a harcban.

1. Hány pálya van a program egyjátékos módjában?

2. Melyik városban játszódik a program?

3. Melyik játékot készítette még a Rebellion, a program fejlesztője?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Judge Dredd vs Judge Death játék 1325.Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: P4 1.4 GHz CPU, 256 Mb RAM, Nvidia GeForce 3

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem fektettek több energiát az egyjátékos mód küldetéseinek megtervezésére?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Star Trek Elite Forces II - 88% | Star Wars Jedi Knight - 92%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10 ÓRA**

- + Kellemes zene és hangzásvilág
- + Co-op mód
- − Leegyszerűsített küldetések
- − Kevés a tiszta játékidő
- − Elavult grafikai megvalósítás

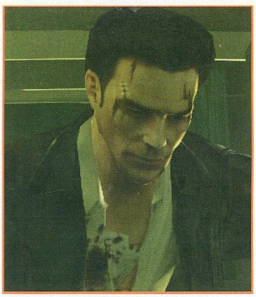
68%

TAKE 2
REMEDY ENTERTAINMENT
WWW.MAXPAYNE2.COM
10.990 FT

MAX PAYNE 2:

THE FALL OF MAX PAYNE

2001 júliusának végén szerencsés napunk lehetett, ha éppen nem szalasztottuk el a nyári uborkaszezon miatt. Ugyanis e napon jelent meg a Remedy Entertainment üdvöskéje, a Max Payne. A játék már nagyon régóta készülgetett, számtalan videó és kép mutatta, hogy nem akármilyen játékhoz lesz szerencsénk.



És ugyanígy bírja az övön aluli ütéseket is!

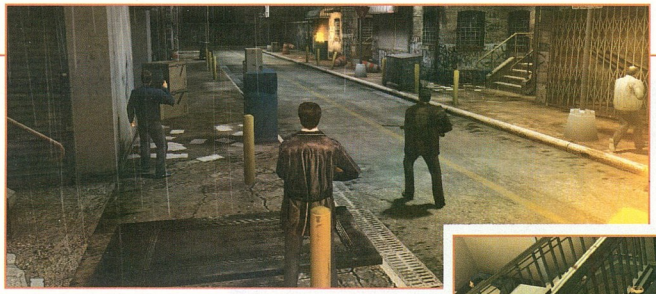
MAX PAYNE TÖRTÉNETE 1

„Max Payne vagyok. A feleségemet és a lányomat meggyilkolták. Ez valamiképpen összefüggött a magukat V-vel jelölő drogkereskedőkkel. A New York-i rendőrségtől (NYPD) a Kábítószerellenes Hivatalhoz (DEA) helyeztek, ahol titkosügynökként dolgoztam, hogy megtaláljam a gyilkosokat. De túl messzire mentem. Hamarosan engem vádoltak emberöléssel. Mivel semmi vesztenivalóm nem volt, így a maffia után mentem, miközben az évszázad legnagyobb hóvihara tombolt. Az első állomásom Vinnie Gognitti volt, aki frusztrációit kiskorú lányokon töltötte ki. Egy sikátorban hagytam hátra vérző testét, miután megtudtam tőle, amit akartam. Ezután találkoztam Mona Sax-szel egy Ragnarock nevű éjszakai klubban. Ő egy bérgyilkos volt. Egyazon embert kerestük, az ő nővérének szadista férjét. Aztán egy alkut kötöttem Vladimir Lemmel. Az orosz tökéletes szervező volt. Ő segített, hogy elérjem csőcselék fejét. Azonban az ügy már túlhaladott rajtam: a kormány is benne volt.

Azt hiszem, a MP volt az a játék, ami túlszárnyalt minden várakozást, és maradandóan kielégítette a játékos közönség elvárásait. Természetesen egy ilyen sikert a szakma nem hagyhat folytatás nélkül, annál inkább sem, hiszen a játék jónak nagyon jó volt, azonban a hossza hagyott némi kívánnivalót maga után. Így aztán a finn csapat gőzerővel nekiállt, hogy teljesítse a lehetetlent, azaz egy jobb játékot készítsen, mint az elód. Azóta eltelt két év, és aki szerencsés volt, az már ismét csak beszerezte a Max Payne-t, és amint lehetett, végig is játszotta. Azt hiszem, én ezen szerencsések közé tartozom.

A játék ezúttal már két CD-n terpeszkedik, ami nem is csoda, hiszen a grafikai funkciók és hangok manapság már nagyobb helyet követelnek maguknak. Valamint a fejlesztők letették a nagyeskűt, hogy ezúttal hosszabb játékmenettel örvendeztetnek meg minket, így ez is szerepet játszik abban, hogy a telepítés után a játék másfél giga helyet eszik meg – ami átlagosnak mondható. Indítás után egy kellemes indítómenüt kapunk, ahol könnyen be tudjuk lőni, hogy milyen részletességgel akarjuk szemlélni a játékot. Szerencsére a készítők gondoltak a nem túl gyakorlott játékosokra is, és az alul lévő három gombocskával könnyedén kiválaszthatjuk a gépünknek megfelelő beállításokat. Előljáróban annyit, hogy ennél az opciónál nyugodtan legyünk merészek, és állítsunk nagyobb részletességet, ugyanis a tesztgépen (Barton 2800+, GF4 Ti4200, 512 MB RAM) olyan simán futott maximális részletességgel, hogy egy idő után még a 4xFSAA-t, azaz az élsimítást is bekapcsoltam, és ez sem akasztotta meg a játékot. Egyszóval ezen a teljesen átlagos gépen is nagyszerű látványt produkált a játék. Erről részletesebben a későbbiekben.

Ha volt olyan része az elődnek, ami még a többi, rendkívül jól megalkotott egységnél is jobb volt, az a képregényes formában közölt történet-elbeszélés. Szerencsére ez a jól ismert és a végletekig kidolgozott rész megmaradt. A stílus teljesen azonos, a hangok továbbra is csodálatosak. Annak ellenére, hogy csak a legszükségesebb részek megjelenítésére szorítkozik, nagyon beszédes, már-már a művészi határokat súrolja. Egyszóval ez a játékrész hozza azt, amit elvárnak tőle: a hangulatot és a történet nagyon is élethű megjelenítését. Ez utóbbiról röviden szólnék csak, mivel a mellékletben amúgy is teljes végigjátszást találtok. Maxet az előző rész meglehetősen véres végjátéka után, Woden szenátornak köszönhetően, mint hőst tisztelnek. Nem csoda, hiszen Ő is tud pár dolgot a politikai elit tevékenységeiről és szerepeiről az alvilágban. Mivel szakítani akar a múltjával, ezért visszatér a jó öreg New York-i rendőrséghez. Azonban hamar ráébred, hogy a múlt elől nem tud elfutni. Éjszakánként feleségével álmodik, újra és újra átéli a szörnyűségeket, valamint hamarosan ismét Vladimir Lem útjába botlik, és hogy ez se legyen elég, feltűnik Mona Sax, aki az előző részben elvileg meghalt. Hamarosan Max ismét ott találja magát, ahol nem szeretne lenni: valahol félúton a rendőrség és az alvilág között. A szálak egyre bonyolódnak, és nekünk igencsak oda kell figyelnünk, ha végig figyelemmel akarjuk követni a megfelelően sok csavarintást tartalmazó cselekményt. Ehhez a részhez értékeléskénti csak annyit tudok mondani, hogy a történet-



szövés kimagasló, és bármikor felveszi a versenyt akármelyik hollywoodi akciófilm forgatókönyvével. A karakterek ábrázolása nagyszerű, és annyira élethű, hogy bármikor bele tudjuk magunkat képzelni Max helyzetébe. Előbb-utóbb úgy nézünk a szereplőkre, mintha már régóta ismernénk őket. Karakteresek, és annak ellenére, hogy nem mentesek a sztereotípiáktól sem, mindegyikük a legkisebb részletességig meg van alkotva, és pontosan oda van helyezve a történetben, ahova leginkább illik. Egy jó tanács a végére: aki esetleg lemaradt volna az első részről, és még most sem akaródzik neki végigjátszania, ami persze nagy vétek, akkor a bemutatkozó opciót válassza elsőnek, hiszen csak ezután fogja megérteni, hogy ki kicsoda, és miért éppen azt teszi, amit.

Bár a történetről oldalakat lehetne írni, forduljunk egy kicsit a játékmenet irányába. Mivel ismét csak egy akciójátékról van szó, ezért megint nem mindegy, hogy milyen harci eszközöket vagyunk képesek használni. Az arzenál nem túl nagy. Nincsen huszonötféle pisztoly és géppuska, esetleg tucatnyi embert egy fél pillanat alatt leölő szuperfegyver. Itt csak olyan fegyverek kapnak szerepet, amik egyrészt teljesen reálisak, másrészt egy nyomozó tudja ezeket kezelni. Így a következők találhatók meg a játékban: 9 mm-es pisztoly, Desert Eagle pisztoly, pump action shotgun (azaz rendőrségi puska), lefűrészelt csövű vadászpuska, striker (dobtáras puska), Ingram (uzi kategória), MP5, M4-es gépkarabély, Kalasnyikov, Dragunov mesterlövészpuska. Erősségük kb. ebben a sorrendben növekszik. Kezdetben örülünk, ha két darab pisztolyt össze tudunk szedni, mivel ekkor a megszokott duál kivitelben használhatjuk őket. Majd fokozatosan szerezzük be az újabb és erősebb ölőszerszámokat, míg végül a M4-es és a Kalasnyikov használata teljesen megszokottá válik. Azonban a játék úgy van megszerkesztve, hogy hiába vannak nálunk már a brutál fegyverek, egyes szituációkban bizony elő kell vennünk a többit is, mert azokkal sokkal jobban meg lehet oldani a problémát. A mesterlövészpuskát nagyon ritkán kell használnunk, legalábbis Max-szel. A lőfegyvereken kívül rendelkezésünkre állnak még a Molotov-koktélok és a gránátok, hogy még jobban meg tudjuk keseríteni az ellenfelek életét.

Ez persze fordítva is igaz lenne. A gond az, hogy ezek kezelésében a program nem igazán jeleskedik, így hiába ordítanak egymásra, hogy „vigyázz, gránát", ha azután mégis magukat ölik meg vele. Persze ez lehet, hogy szándékosan van pont így benne, mert pl. kommandósokat még nem láttam hasonló bénázásokban. A mesterséges intelligencia azonban nem teljesít rosszul. (Ezért sem értettem teljesen ezt a gránátos dolgot) Az ellenfelek kerülnek, bekerítenek, védik a területüket, utánunk jönnek, ha menekülni akarnánk. Persze a játékban nagyon sok dolog scriptelve van, azaz előre meg van írva, hogy ha a játékos odaér, akkor éppen mi történjen. Ezek azonban általában el vannak dugva, tehát nem közvetlenül mellettünk történik valami, hanem pl. az épületszint másik oldalán bejön három arc, aki elindul felénk. Aztán már csak azt vesszük észre, hogy hátba támadtak minket. Nagyszerűen ki van találva minden, és mivel az ellenfelek a fegyvereink erejével arányosan erősödnek, így aztán nem fogjuk hiányát érezni a kihívásoknak sohasem. Ha már máshogy nem megy, akkor egy kis időfaktort is szerepeltetnek, azaz időre kell megcsinálni bizonyos

Itt koncolás volt. A nyomok a mosókonyhába vezetnek...

MAX PAYNE TÖRTÉNETE 2

Egy titokzatos ember, Alfred Woden adta meg a valódi ellenfelem nevét: Nicole Horne-ét. Woden és Horne tagjai voltak egy titkos társaságnak, a Belső Körnek, ez a társaság állt a V mögött... minden mögött. Kiderült, feleségemnek azért kellett meghalnia, mert véletlenül meglátott egy nem nyilvános iratot. Woden megígérte, hogy elintézi a büntetésemet, ha likvidálom Horne-t. Közben Jim Bravura, a NYPD vezetője végig a nyomomban volt, követve azt a számtalan üres töltényhüvelyt, amit hátrahagytam. A puskák hangja sűketté tett a szirénákhoz, azonban tudtam, hogy Bravura nem tudja elkapni feleségem gyilkosát. Mona mellém állt Horne ellen. A teste egy becsukódó liftajtóban tűnt el, miután fejlövést kapott. Végül megöltem Horne-t... Aztán feladtam magam a rendőrségen. Tudtam, hogy elegendőt tudok ahhoz, hogy Woden tartsa magát az ígéretéhez. Hazudtam magamnak, hogy ezzel vége lett. De én még életben voltam, szeretteim azonban még mindig holtan feküdtek. És ezzel nem volt vége...

A büntetésvégrehajtás sajátos elképzelése a biztonságos szexről...

A LASSÍTÁS MŰVÉSZETE

A bullet-time-nak is nevezett speciális effektust játékban először a Max Payne első részében láthattuk. Persze a közvélemény ezt a ficsört leginkább a Mátrixból ismeri, ám mi azon szerencsések közétartozunk, akik már ki is próbálhatták. Természetesen a második részből sem hiányozhat ez a móka. A jelen esetben ezt két módon érhetjük el. Egyrészt egy vetődés erejéig minden a lehető leglassabb sebességgel mozog körülöttünk, saját magunkat is beleértve. A haszna, hogy közben felmérhetjük a terepet, valamint a célzás nemes művészetének gyakorlása is sokkal könnyebb. A másik mód, amikor futás közben lassítjuk le a környezetet, meg magunkat is. De ebben az esetben mi jóval gyorsabban tevékenykedünk a szokásosnál. A rendelkezésre álló időt az alul lévő homokóra jelzi, ami kifogyás esetén idővel regenerálódik. Az egyetlen probléma ezzel a teljesen egyedi megvalósítással az, hogy véleményem szerint jelentősen könnyíti a játék végigjátszását, mivel elég kevés azon igazán sűrű akciók száma, amikor e nélkül esélyünk sem lenne a túlélésre. Azt azonban nem vitatom, hogy ez a képesség nagyon gyorsan a játékosok kedvencévé vált, és jelenleg Max védjegyének is tekinthető.

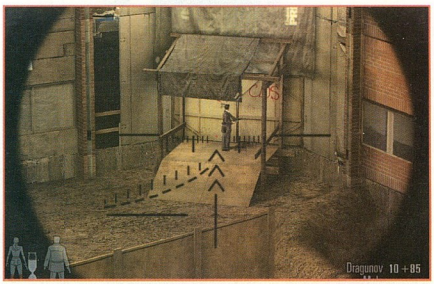
dolgokat. Ez egy kicsit kizökkent az addigi játékmenetből, de a nehézséget jelentősen növeli. Ha pedig az alap játékmód nem lenne elegendő kihívás számunkra, úgy végigjátszhatjuk az egészet még egyszer egy nehezített, majd egy még nehezebb verzióban. Ha pedig a gyorsaság vagy a túlélés frontján akarunk tevékenykedni, akkor ezen kívánságunkat is teljesíti a játék. Persze csak miután végigjátszottuk.

Eddig sem tehettem másként, ezután sem tudok sok rossz szót szólni a játékról, annak ellenére sem, hogy most nem más következik, mint az akciójátékok egyik sarkalatos pontja: a grafika és a hang. Az első rész sem volt egy csúnya játék, de hála az azóta eltelt éveknek és a jóval erősebb videokártyáknak a MP2 azzal büszkélkedhet, hogy nagyon jól néz ki. A karaktermodellek nagyon jók, és megfelelően magas poligonból épülnek fel. Maxre természetesen külön ügyeltek, de az átvezető képeken jól látszik, hogy a többiek is kellően részletesek. A szájmozgástól kezdve a járásig és a gesztusokig minden teljesen egyedi a főbb szereplőknél. Hangjaik pedig nagyon ütnek. Max kicsit rekedtes és szkeptikus hangjához Mona csilingelő, ámbátor kellően határozott hangja nagyon jól passzol, és pontosan ábrázolja a két személyiséget is. Lem, Gognitti, Winterson és Bravura esetében is jól oldották meg ezt a részt.
A mellékszereplők hangja néha ismétlődik, azonban ezt úgysem fogjuk észrevenni, mivel ezek csak a harci beszólásokra vonatkozik, az egyedi részeknél mindig mást kapunk.
A pályaszerkesztésnél leginkább a Tomb Raider zseniálisan megkomponált helyszínei jutottak eszembe, mivel jövünk-megyünk, majd rájövünk, hogy alig vagyunk messzebb, mint az elején, mégis egy teljesen más aspektusból látjuk már az egész pályát. Mindezeket a hatalmas területeket vagy egyszerre tölti be a program, vagy olyan módon, hogy abból semmit nem venni észre, ugyanis a 15-30 perces részek játékmenete teljesen folyamatos. A helyszínek tökéletesen kidolgozottak, a használt textúrák rendkívüli minőségűek, és nagyon jól illenek a hely jellegéhez. Egyes épületek már ismerősek lehetnek az első részből, ugyanis át kellett venni néhány részt, lévén ott most is játszódnak fejezetek. Nagyon bonyolult útvonalkeresésre továbbra sem kell számítanunk, jórészt meg van szabva, hogy merrefelé mehetünk. Néha lehet kicsit trükközni, de ez eléggé ritka.

A zene nagyon fontos a játékban. Nem csak a szórakoztatásunkra szolgál, hanem megadja azt a szomorkás és borongós alaphangot, ami a Max Payne játékok sajátja, és amiért annyira szeretjük. Amint elindítjuk a játékot, egy más időbe és más dimenzióba kerülünk, majd pedig megszólal cselló mély és átható hangja. Külön dicséret a zeneszerzőnek és zenei rendezőnek. A játéknak ez a része tökéletes, és akkor még nem is szóltam a Credit alatt megszólaló „Late Goodbye" című számról, ami méltó lezárása a játéknak.

Így a cikk végén be kell valljam, hogy ennek a három oldalnak a bepötyögése egy nagyon hálás feladat volt. Ugyanis ilyen kvalitású játékokról írni, mint amilyen a Max Payne 2, olyan öröm, ami sajnos csak nagy ritkán fordul elő mostanában. Manapság nehéz megfelelni a közönség fokozódó elvárásainak mind a játékmenetileg, mind grafikailag. A Remedy Entertainmentnek ismét csak sikerült. Aki esetleg kételkedett volna a folytatás sikerében, az nyugodtan elfelejtheti eme aggodalmait, ugyanis minden a helyén van, minden nagyszerűen működik – és ami a legfontosabb: olyan játékélményt biztosít, amit ebben az évben még nem nagyon láthattunk. Ha hihetünk a végszónak, akkor a kalandok hamarosan tovább folytatódnak. Addig is itt van nekünk a második rész, amit vétek kihagyni még akkor is, ha éppen nem az akciójátékok hívei vagyunk. GG, HF.

Ch00ler



MINIMUM CONFIG: PIII 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB graf. kártya, DX9
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehetett egy ici-picit hosszabb?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Max Payne - 92% | Hitman 2 - 90%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 10 ÓRA

- + Eredeti Max Payne hangulat
- + Tökéletes kép és hangélmény
- + Rendkívüli történet
- − Még mindig rövid
- − Nincs többjátékos mód

96%

KONAMI
EXTREMEFX
WWW.APOCALYPTICA.NET
AZ ÁR NEM ISMERT

APOCALYPTICA

A világirodalom eddigi történelme folyamán már számtalan mű született abban a meglehetősen érdekes témában, hogy vajon milyen is lesz majd az Apokalipszis, azaz amikor az Antikrisztus uralkodik. Ez a kérdés gyakorlatilag a próféták különböző jövendöléseivel egyidősek. Pontos választ sajnos mi sem tudunk adni, azonban a Konami úgy gondolta, hogy ez a téma megér egy próbálkozást a csapatalapú, külsőnézetes akciójátékok terén. Így született meg az Apocalyptica ötlete.

A történeten ezután már nem csodálkozunk. A világvége után a Sátán seregei elözönlik a Földet és a galaxist, és az emberiségnek kis híján befellegzik, amikor egy új szövetség formálódik, és a megfelelő égi segítséggel elpusztítják a Sátánt és követőit.

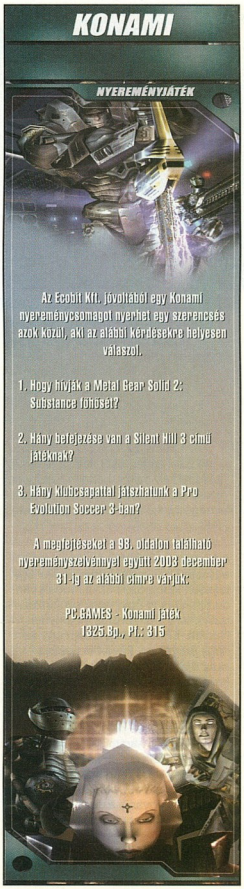
Azonban mindez csak átmeneti, hiszen a gonoszt magát nem lehet megsemmisíteni. A Sátán ismét feltámad, és hamarosan már jelentős erőt képvisel. Elsősorban az Új-Hádésznak átkeresztelt Földön. Ezúttal már mi is bekapcsolódunk a játékba, melynek célja, hogy ismét megszabaduljunk a gonosztól.

Az egyjátékos módban tizenhatféle karakter közül választhatunk, amik más és más előre megadott tulajdonságokkal rendelkeznek, és fegyverzetileg is eltérnek. A fő irányvonalak a kardforgatás, lövés és varázslás, valamint az életerő. Ismét csak furcsaság, és meglehetősen extrém, hogy az egyik kezünkben lőfegyver, a másikban pedig kard található. Így nem is kell fegyvert váltanunk, ha közelharcra kerül a sor. A helyszínek a játék stílusához nagyon jól passzolnak, ami a jelen esetben a gótikus stílus alapján építkezik. Kezdetben a Jeruzsálem V. nevű bolygón lévő erődöt kell megtisztítanunk, majd a következőkben űrhajónkon és a Földön is harcolhatunk, míg végül elérünk magának a Sátánnak a főhadiszállására, a pokolba. A helyszínek és a grafika természetesen összefügg. Jelen esetben leginkább egy megfelelően pokoli UT2003 verziót képzeljünk el, annak ellenére, hogy a megjelenítésért az ExtremeFX által készített Evolution nevezetű rendszer a felelős, így elvileg semmi köze nincs az UT motorhoz.

Számomra azonban nagyon hasonlónak tűnt a két formavilág, bár annak is betudható, hogy mindkét játék elég sok mitikus elemet tartalmaz. A fegyverek tekintetében is a futurisztikus, és eléggé misztikus nevek és formák a jellemzőek. A lézerfegyverszerű cucctól egészen a láncfűrészes pengéjű kardig mindenfélé le pusztító eszközzel hadakozhatunk. Ezek között jó pár olyan van, ami kissé viccesen is hat, hiszen az egyikben pl. miniatürizált Bibliákat lövünk ki, ami azonban igencsak hatásos. Ellenfeleink természetesen a klasszikus gonosz formák futurisztikus megjelenítései. Fegyverzetük hasonló erejű, így egyenlő eséllyel indulnak ellenünk.

A játékot egészen korrekt többjátékos móddal is felszerelték. Így megtalálható a deathmatch és capture the flag is, amiket az általunk választott karakterrel tolhatunk a neten akár 16-an is egyszerre. A MOD készítőket egyelőre még nem kényeztették el, de akit érdekel a dolog, az HP-n a jövőben a szükséges eszközökre is rá fog akadni.
Egy kicsit sajnálom, hogy csak egy oldal maradt az Apocalyptica bemutatására, az igazán sok mindent ilyen kevés helyen nehéz papírra vetni. A benyomásom a játékról végül is az, hogy egy érdekes történetű, egészen különleges hangulatú, jól megalkotott játékkal van dolgunk.
A problémát egyedül csak az jelenti, hogy a már megszokott dolgokon kívül nagyon sok mindent nem tud hozzátenni a FPS/TPS kategóriához, így csupán egy lesz a manapság megjelenő számtalan akciójáték között. Akinek fekszik ez a mitikus és vallásos játékszerkezet, az kellemes órákat fog eltölteni ezzel a játékkal is.

Ch0Oler



MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB graf. kártya, DX9, 1.5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehetett egy kicsivel erősebb többjátékos módot összehozni?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET Bloodrayne - 80% The Hulk - 76%

NEHÉZSÉGI SZINT: **REALIZMUS:** 12 ÓRA

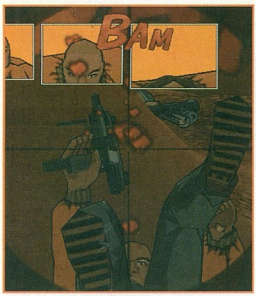
- + Egyedi képi világ
- + Kellemes grafika
- + Rengeteg akció
- − Gyenge hanghatások
- − Átlagos játékmenet

82%

UBI SOFT
UBI SOFT
WWW.XIII-THEGAME.COM
2003. NOVEMBER 28.

XIII

A Ubi Soft francia fejlesztőcsapata több mint 2 évnyi kemény munka után végre ország-világ elé tárta féltett kincsük minden bitjét, melyet szerényen csak XIII-nak neveztek el. A névazonosság nem véletlen egy belga képregénnyel, hiszen nem csak a történet alapjait merítették onnan, hanem a játék teljes látványvilágát is. Így született meg korunk első cel-shaded FPS-e, melyről most minden részletet elárulunk Nektek!



A magyarosított változatban a "BAM" helyett "TZS" olvasható.

Egészen pontosan 3 esztendővel ezelőtt jelentette be a nagy nyilvánosságnak a Ubi Soft azt a megállapodást, melynek értelmében elektronikus formában adhatja közre a Dargaud kiadóvállalat 1984 óta hatalmas sikernek örvendő képregény-sorozatát, a XIII-at. A Jean Van Hamme és William Vance ötletéből készült történet 9 országba jutott már el (hazánkba sajnos még nem, de Franciaországba, Belgiumba, Svájcba illetve Kanadába már igen) és megjelenése óta összesen 6 és fél millió példányban értékesítették. A kiadó vállalta, hogy a korhű változat elkészítése mellett megőrzi a képregény sajátos képi – illetve hangulati – világát, s egy amolyan interaktív fűzetecskeként tálalja majd a deli játékosok számára. Sikerült szereznünk egy médiapéldányt, így mi is levonhattuk a konzekvenciát, és saját szemünkkel vizslathattuk meg, hogy eme ígéretek miként teljesültek.

A játék lelke egyrészt adódott a képregényből, másrészt pedig az Unreal Warfare motor adta lehetőségekből, amit már kívülről-belülről ismerhet a Ubi Soft tervezői részlege, hiszen ha visszaemlékszünk, az év eleji Splinter Cell is ezt a motort használta már. Akkor a készítők megjegyezték, hogy a biztos technikai alapok, és a lefektetett tudás pont elég ahhoz, hogy nekik már csak a program magjával és játékélményével kelljen veszódniük – ám a speciális cel-shades megjelenésnek köszönhetően a grafikai részre is kihatott a meszszemenőkig maximalista hozzáállás. Mint olyan, ezt a szakszót nemrégiben kapta csak fel a játékos társadalom – főleg konzolos játékokban alkalmazva a technológiát –, ám PC-n ez az első alkalom, hogy egy játék elejétől az utolsó képkockáig ezt a technológiát használja. Ahogy a képeken is látszik: az elnagyolt részletek, kihúzott körvonalak adják a játék esszenciáját – ennek köszönheti különlegesen képregényhű életérzését. A hozzájuk szerkesztett párbeszédablakokról nem is beszélve, de mindent csak a maga idejében...

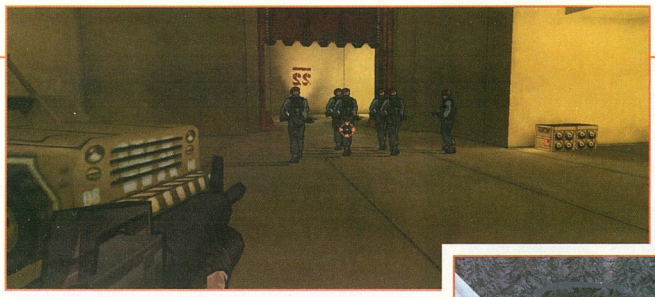
A XIII nem csak a játék címe, és nem csupán az eredeti képregény elnevezése, hanem bizony a főhős kódneve is – mert ha még nem derült volna ki, egy igazi kémtörténetbe csöppenünk: amnéziásan, sérülten, fegyvertelenül. Minden, amire emlékszünk, az csupán egy hajó homályos látképe, üldözőink hada elől történő menekvésünk, és egy fejlövés. A végkifejlet persze ennél is durvább – miután partra vetett halként sodor a szárazföldre az óceán, nem kisebb büntettet, mint Amerika elnökének meggyilkolását akarják a nyakunkba varrni, s egyetlen segítőtársunk, az egyelőre ismeretlen akcióra felbérelő Carrington tábornok is börtönben csücsül. A helyzet tehát cseppet sem rózsás – se személyazonosságunk, se emlékezetünk, se segítségünk nincs abban, hogy felszámoljuk a múltat, és fényt derítsünk az igazságra.

Szerencsés módon a játék – akár csak egy film – igen izgalmas fordulatokból tevődik össze, így egyáltalán nem fog unalomba merülni az egyszemélyes gerillaakciónk az egyelőre ismeretlen ellenfeleink ellen. Azért sem, mert a Half-Life-ból megismert szkriptrendszer (azaz az előre letárolt, bizonyos helyszínekre érvén mozgásba lendülő történések), és a segítségünkre siető társaink mindig topon tartják majd az adrenalinunkat – a kíváncsiságunkról már nem is beszélve. És ha ezt olyan kidolgozottság mellett teszik, amit öröm is nézni, akkor igazán nem félhetünk attól, hogy rossz vásár lesz a XIII.

Mint olyan, a játék természetesen játszható egyedül és hálózatban is – a hónapokkal ezelőtt megjelent szingli, illetve multi demó alapján már mindenki bekalibrálhatta magának, hogy milyen játékélményre számíthat. Mindkettő módozat a hétköznapitól eltérő lehetőségekkel kecsegtet, hiszen a már más játékokban is jócskán bejáratott és megszokott „Capture the Flag" és „Deathmatch" játékokon kívül bekerültek a „The Hunt" illetve a „Powerup" módok, amik jócskán fokozzák a 4-8 já-

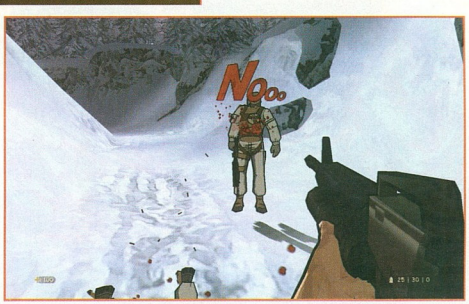
A CEL-SHADEDRŐL RÖVIDEN

A furcsa nevű eljárás egy roppant egyszerű műveletet takar, amivel egy teljesen kidolgozott 3D-s modellt rendelhetünk le úgy, hogy az karikaturisztikusan, 2 dimenziós élőlénynek hasson. Ennek pedig alapja egy szín négy árnyalattal kevert elmosása – azaz a szűrke négy árnyalatával való keverése. Ezt az eredeti palettára húzva, és a fényhatások megfelelő beállításával megspékelve jóval elmosottabb, és kevésbé élethű modellt kapunk, mint ha hagyományos módszerrel modelleznénk le. Ezt a kicsit képregényszerű megoldást 2000 óta ismerjük a játékok világában, ekkor lépett színre ugyanis a Jet Set Radio az azóta megboldogult Dreamcastra.



tékos nyújtotta izgalmakat. A pályaszerkesztő meglétéről már nem is beszélve...

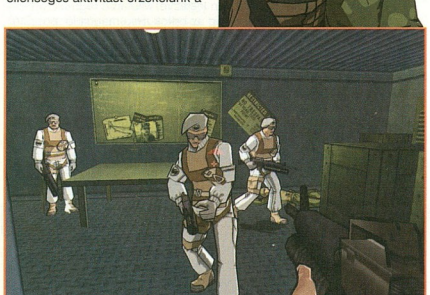
Azonban hogy mit tud a single mód, azt igazán csak akkor érezhetjük, amikor a játék előtt ülünk. A szavak vajmi keveset adnak vissza abból a felénk áradó masszából, amit a sok éves fejlesztgetés során gyúrtak ilyen játékosbarátra. Mert hiába sorolom fel, hogy 13 fegyver közül választhatunk (melyek között a teljesen hétköznapi eszközöktől kezdve az elektromos íjpuskáig szinte minden megtalálható), vagy hogy több mint 20 misszión keresztül üldözhetjük a múltunkat – szívároghatunk be épületekbe, rendezhetünk mészárlást, használhatunk különböző segédeszközöket, mint például azt a kampót, amivel különböző magasságokba húzhatjuk fel magunkat, vagy említhetném a főhős hatodik érzékét... Ez például okáért egyfajta radarként funkcionál – azaz a képernyő bal alsó sarkában látott ultrahang-szerű jel fogja jelezni, ha ellenséges aktivitást érzékelünk a közelben. Mint FPS, a megszokott gombokkal találkozhatunk itt is: van kúszás, ugrás, oldalazás, fegyverváltás és tárgylista – ez utóbbi raktározza nekünk a kulcsokat és energiacsomagokat, melyeket saját magunknak kell felhasználnunk –, de további lehetőségekkel is bővülhet a tárházunk. Hiszen a történetben előrehaladva dokumentumokat és egyéb extra képességeket is szerezhetünk, amiket a játék menüjéből érhetünk majd el. Szenzációs, ahogy a területen elszórt tárgyakkal bánni tudunk – székek, üveglapok, tányérok, dobókések: bármit felhasználhatunk egy-egy ellenséges milícia elpáholásaként.



Vadállati kegyetlenséggel közöltem vele, hogy Mikulás nem létezik.

A táj, a környezet változatosságára igazán sem lehet panaszunk, hiszen a havas tájaktól kezdve a háztetőkön való ugrálásokon át, a katonai bázisok szellőzőrendszereiben való bujkálásig minden létező szerepben feltűnhetünk majd – s a játék gépigénye sem túlságosan borzasztó (egy most már alacsonyabbnak mondható 1.3-as procin reccenés nélkül futott magasabb felbontásban), ám ez áldozatokat követel. Mégpedig a játék egyetlen negatívumát – a környezet aluldizájnolását. Sokszor volt olyan érzésem, hogy egy terem tucattextúrákból, illetve standardizált módon felépített terekből áll, holott jóval élettelibbé is varázsolhatták volna azt. A zenei fronton a kellemes muzsikák és hanghatások teljesen rendben volnának, így ezen apró hibát leszámítva korszakalkotó játékról beszélhetünk, amit mindenképpen ajánlok minden FPS kedvelő figyelmébe.

Bagó Péter



KÉPREGÉNY-JÁTÉK

Amiktől a játék különleges lesz, és megelőzi minden egyes vetélytársát, azok az unikumnak mondható bevágások lesznek, melyek a képregények világához hasonlóan apró négyzetekben mesélik el, hogy mi történik éppen. A vállunkra felvehető hullák és tűszkként alkalmazható civilek szintén nem szerepeltek eddig ilyen kidolgozottságban egyetlen játékban sem – és a VROOOM, KABOOM, DOING, TASCH jelzők képernyőn való száguldozásával is csak azt a látszatot érték el, hogy egyedivé, mozgó képregénnyé varázsolják a játékot. Ilyen még nem volt, vélhetően egy jó ideig nem is lesz, így hát megvásárlása emiatt sem elhanyagolhatatlan – de a minősége a történet csavarodásának köszönhetően mindenek felett áll.

MINIMUM CONFIG: PIII 700MHZ, 128 MB RAM, DirectX 8.1 VGA

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kell borzolni a játékosok idegeit? Gondolunk itt a befejezésre...

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Dredd VS Death - 68% | Star Trek Elite Force II - 86%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 14 ÓRA

- + Képregényszerű megjelenítés
- + Interaktív környezet
- + Intelligens AI
- + Rövid töltési idő
- – Nem elég részletgazdag

92%

50 **COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN**
Kis csapatunk most Berlin felé vette az irányt. Az új rész nem kevésbé nehéz, mint az előzők, így csak erős idegzetűeknek ajánljuk.

STRATÉGIA

Megjött az ősz, és ezt akkor is észrevettük volna, ha bezárva élnénk egy ablak nélküli szobában. Hihetetlen mennyiségű játék tornyosult fel hirtelen az asztalon, alig győztük szuflával. A rengeteg installálás, meg tesztelés minden tartalék erőforrásunkat felemésztette, de természetesen megérte, a rovat a szokásosnál is ütősebbre sikeredett.

TARTALOM

45 | LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE RING - 75%
Hamarosan megérkezik a mozikba a trilógia utolsó része, a játékkiadók sem tétlenkednek, az öt készülő Gyűrűk Ura játékból hármat az elkövetkezendő egy-két hónapok során dobják piacra. Megérkezett az első, a The War of the Ring.

48 | HAEGEMONIA: SOLON HERITAGE - 88%
Itt az újabb alkalom, hogy elmerüljünk a Haegemonia világában. A készítők egy főleg többjátékos módra kihegyezett küldetéslemezzel jelentkeztek.

50 | COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN - 81%
Sokat nem kell mondanunk a Commandos sorozatról, aki csak kicsit szereti a stratégiát, biztosan nem hagyta ki az eddig megjelent részeket. A készítők fűt-fát ígérgettek a legújabb rész készítése kapcsán. Megnéztük, hogy mindezekből mit sikerült megvalósítani.

52 | UFO: AFTERMATH - 78%
Hiába a nagyhatalmak nukleáris fegyverarzenálja, hiába Észak-Korea milliós hadserege, egy darab idegen űrhajó, meg pár milliárd kitenyésztett vírus elintézi majdnem az egész emberiséget. Szerencsére azért még van, aki túléli a dolgokat, és ahogy lenni szokott, megkezdi a fegyveres ellenállást is.

54 | WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA - 85%
A játék története a régi időkbe nyúlik vissza, és bizony erőteljesen a konfliktusokra van kiélezve. Miután a régmúlt történései kihatással vannak még az orkok meg-megújuló, pusztító erejú lerohanásaira, így máris világossá válik feladatunk...

56 | ETHERLORDS II - 79%
Az első részt lehetett szeretni és lehetett nagyon nem szeretni. Mégis elmondhatjuk, hogy volt hangulata, érdekesnek mondható cselekménye, no és persze a sajátos világa. Most pedig, az újabb rész érkezésekor olyan változásokat ígértek, amelynek végén megmarad az érdekes sztori, megmarad a fantasy-hangulat, de emellé új, káprázatos grafikát, effekteket, és egy halom új hőst kapunk.

ELŐREJELZÉS

Star Wars Galaxies: An Empire Divided	2003/11	Ubi Soft
Curse: The Eye of Isis	2003/11	Wanadoo Edition
Uru: Ages Beyond Myst	2003/11	Ubi Soft
Star Wars: Knights of the old Republic	2003/11	Activision
NN: Hordes of the Underdark	2003/11	Atari
The Egyptian Prophecy	2003/11	Dreamcatcher
Traitor's Gate 2: Cypher	2003/11	Dreamcatcher
Conan: The Dark Axe	2003/11	TDK Mediactive
Dungeon Siege: Legends of Aranna	2003/12	Microsoft
Horizons	2003/12	Atari

TOPLISTA

1. C&C: Generals	Electronic Arts
2. Sim City 4	Electronic Arts
3. Age of Mythology	Microsoft
4. Praetorians	Eidos
5. Warcraft 3	Vivendi
6. American Conquest	CDV
7. Haegemonia	Wanadoo
8. Platoon	Digital Reality
9. Warcraft 3: Frozen Throne	Vivendi
10.Age of Mythology: Titans	Microsoft

SIERRA ENTERTAINMENT
LIQUID ENTERTAINMENT
WWW.LORDOFTHERINGS.COM/WAR
AZ ÁR MÉG NEM ISMERT

LOTR: WAR OF THE RING

Szereted „A Gyűrűk Urát”? Na jó, ez hülye kérdés volt: nem hiszem, hogy e lap olvasói között akadna olyan, aki ne vonzódna e modern kori eposzhoz (ha mégis lenne, az érezze hátán a mókusok megvető pillantását). Oké, szóval szereted, de melyik fajta rajongó vagy? Az-e, amelyik átfutott a regényen, élvezve a fordulatos történetet, a pompás leírásokat, s aki örömmel fedezte fel a mozifilmekben kedvenc hőseit? Vagy inkább az, amelyik a könyv függelékét is nyolcvanhatszor olvassa el, hogy pontosan emlékezzen Csavardi Samu Szép Elanor nevű leányának születési évére, s aki a filmekből is azt hiányolta, hogy nem pontosan egyeznek meg a regényekkel?

Ez már maga Szauron... hogy nem sül ki a szeme!

Ne ijedj meg, derék olvasó, egyik esetben sem minősítünk téged, csupán szeretnénk felhívni tisztelt figyelmedet arra, hogy az előbbi esetben érdemes a játékbemutatót tovább olvasnod, utóbbi esetben pedig valószínűleg marad a könyv függeléke. Mi lehet ennek az oka? A válasz nem túl bonyolult, ám ha kíváncsi vagy rá, és türelmed is engedi, kanyarodj velünk egy pillanatra vissza a múltba, kedves olvasó.
Aki valami keveset hallott már a fantasy műfajáról, alighanem Tolkien nevével hozza összefüggésbe azt, s ezt lényegében helyesen is teszi, noha már korábban is léteztek olyan művek, amelyek a műfaji sajátosságokból nem egyet magukon viseltek. Tolkien híres műveiben azonban mintegy összegezte ezeket a stíluselemeket, ezért tartják őt sokan a fantasy irodalom atyjának.

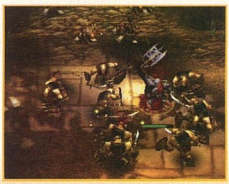
A babó (1937), A Gyűrűk Ura (1954-55), valamint a halála után kiadott A szilmarilok (1977) című műveiben Tolkien megteremtett egy világot: Középföldét, melynek történelmét, kultúráját, nyelveit, földrajzát, társadalmi szokásait oly részletesen írta le, hogy az olvasó akár saját világának is érezheti azt. E művekben a fantasy későbbi fejlődése szempontjából nem annyira maga a történet volt a meghatározó (noha kétségkívül izgalmas, olvasmányos és mindenekfelett szépirodalmi értékű alkotásokról van szó), hanem maga az a tény, hogy egy ember félévszázados kitartó és megdöbbentően megszállott munkája nyomán megszületett egy alternatív fantasy-világ. Egy olyan világ, melynek törvényei, erkölcsi vagy akár fizikai rendje a saját maga által teremtett összefüggések rendszerén belül formálódik, s amelynek külső, irodalmi mércéjét éppen ennek a teremtésnek (Tolkien terminológiájával élve: a szubkreációnak) a sikeressége, az ábrázolt világ hitelessége adja.

Érted, ugye, mire gondolok? Nos, ez az élő és lélegző világ (ha úgy tetszik: a szubkreáció), a kreativitás, a fantázia szükséges minden olyan feldolgozásba, amely Tolkien műveit veszi alapul. Márpedig ennek mostanában nagy divatja van a játékiparban: minden játékfejlesztő (akinek a vonatkozó jogokból akár csak egy csipetnyi is jutott) megpróbálkozik Középföldén világán játszódó játékkal előállni.
Az igyekezet érthető, hiszen a kínálkozó piaci lehetőséggel élni kell, az azonban kevésbé világos, hogy ennek ellenére miért hagyják kicsúszni azt a kezeik közül. Íme, a legújabb példa, a Vivendi és a Liquid Games novemberben megjelenő játéka: a War of the Ring. Egy realtime stratégiai játék, amelyben van minden, ami a műfaj sajátja, csak éppen az hiányzik, amiből a legtöbb kellene: Tolkien világának varázsa.

Ennek jegyében nagy dolgokra ne számíts, ha gépedre telepíted a játékot. Adva van egyfelől a megszokott alap: harci egységek (törpék, tündék, orkok például), ezeknek pedig van egy vezetője. A vezető nem tér el annyira beosztottjaitól, mint mondjuk a Heroes sorozat hős karakterei, éppen csak valamilyen speciális tulajdonsággal bír (épületet foglalhat el, mondjuk). A szintlépés egy ilyen játékban már szinte kötelező elem, ezúttal ez minden egységre vonatkozik. A játékmenet alapja egyszerű: a harci egységek végigvonulnak a térképen, amelyet fokozatosan felderítenek, ezenközben összecsapnak az ellenfél egységeivel, aztán vagy el tudják végezni küldetésüket, vagy nem.
Adott másfelől a körítés, a szósz: márpedig tudjuk, ez milyen fontos. Ebben az esetben a stratégiai

PRÓBÁLD KI!

A játékban minden főszereplőnek speciális támadása van, ezek, ha nem is olyan erősek, mint mondjuk a Red Alert szuperfegyverei, de a kínosabb harci szituációkban igencsak jól jöhetnek. Használatuk egyszerű, hiszen külön ikonjuk van, csak arra kell vigyázni, hogy nem sűthetjük el többször egymás után ezeket, mert



úgynevezett „újratöltési” idővel rendelkeznek. A képen Gimlit látjuk, amint fegyverét a körülötte álló orkokat elkábító Sunder (szabad fordításban: szétzúzó) ütésre emeli.

giai vázra húzott Középföld-bőr csábítja az egyszeri játékost. Hiszen aki kicsit is szereti A Gyűrűk Urát, örömmel bújik Gimli bőrébe, hogy harcosait kommandírozza, szívesen kipróbálja, milyen is a gonosz Szauron szolgálatában sereget vezényelni. Aki Középföldét szereti, kíváncsian lesi az apró sztorielemeket, amelyeket a játék alkotói az eredeti Tolkien-művekből vettek, s küldetéseket építettek köréjük.
Hanem hiába a legjobb körítés, ha az első falatnál elmegy az ember étvágya a felszolgált ételtől. Mert bizony a törpéknek parancsnoklás csak addig érdekes, amíg rá nem jövünk, hogy lényegében a „menj oda, üss, foglald el, építs" parancsokban mindezt ki is merítettük, ennyi erővel pedig akármelyik időszámításunk előtt készült realtime stratégiát a gépünkre tehettük volna, ráadásul annak nem kell 1 gigás processzor meg hardveres T&L. És ez még csak a kezdet, mert a Középföld világát jól ismerők csalódnak a vágyva vágyott sztorielemekben is: ezek sajna laposak, mint a sündisznó a sztrádán.

A játék alkotói kikerestek egyes motívumokat a könyvekből (tudniillik a Vivendi a regény játékfeldolgozásának jogaival rendelkezik), ezekhez pedig semmitmondó küldetéseket kanyarintottak. Hab a tortán, hogy a semmi olykor fokozódik, még az alküldetésekben is megjelenik – lehet, hogy én már túl öreg vagyok ehhez, de az a feladat, hogy kergessem végig Gollamot a Bakacsinerdőn (fő küldetés), közben pedig a rám törő pókok odúit is kaszaboljam széjjel (alküldetés), hát, valahogy nem hozott lázba. (Lehet, hogy még további jogokat is kellett volna a fejlesztőknek vásárolniuk: a Középföld szerepjáték például számtalan olyan adalékot szolgáltat a regényekhez, amely még a vájtfülű Tolkien-rajongóknak is tud újat mondani. Ha pedig ehhez hozzávesszem a csendben kimúlt Middle-Earth: The Wizards című gyűjtögetős kártyajáték zseniális Középföld-adaptációit, a játékbeli sztorielemek igencsak nyomorúságosnak tetszenek.)

Ugyanennek az egyszerűségnek a jegyében tervezték meg az alkotók a stratégiai részt is. Két nyersanyaggal kell csak bíbelődni, azzal se sokat: két klikkelés, és már mehet is az ércbányászat, nyomában az építkezés. Az épületek egyetlen érdemi funkciója az egységek előállítása, az utánpótlás biztosítása, amit értelemszerűen meg kell még fejelnünk az élelmiszer előállításával is. Ezzel a stratégiai rész ki is merült, innen kezdve összes tennivalód az ellenség aprítása. A taktikai lehetőségek tárháza sem túl bőséges: minden egységed rendelkezik az alapvető opciókkal (védekezés, őrjárat, támadás), a hősök pedig speciális támadásokkal is. Ez utóbbiak olykor kissé erőltetettek, de nyilván első szempont a játékegyensúly volt, s csak ezután következett a „történelmi" hűség.
Hasonlóan megmorognám a látványt is, de tudom, ez már ízlés dolga, ezért csak annyit: nekem, mint már oly sokszor, most sem jött be a 3D-s grafika. Lehet akármilyen erős géped, nagyfelbontású monitorod, a falevelek akkor is csak poligonsíkok a fák tetején, a táj pedig túlságosan élettelen, modellszerű lesz, ezzel pedig máris megtörik a hangulat varázsa (hé, öreg motorosok, emlékszik közületek valaki az Ishar II mocsarára és vízben álló erdőire? Annak aztán volt hangulata!). Csak rontja a helyzetet, hogy az egységkijelölő körök, a célobjektumokat körbevevő jelzések már-már ízléstelenül csicsásak. Az egér görgetőgombja a kamera látószögének megdöntésére szolgál, amivel csak az a probléma, hogy a dőlésszög két szélső állapota között nagyon kicsi (sacc per kábé 15 fok) a különbség, ergo nincs sok értelme vacakolni vele, hacsak valamiért kifejezetten nem preferálod mondjuk a majdnem felülnézeti képet (így viszont az animációk nem olyan látványosak). Kifejezetten zavart az egységek rajzolt képe is a kontrollpanelen, amelyek élesen elütve a 3D-s módban ábrázolt figurától csak tovább kuszálták az amúgy is eklektikus összképet.

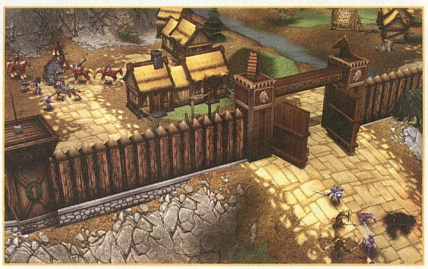
Mindezidáig a játékrendszerről és a külsőségről szóltunk, ám a játék legnagyobb gyengéje a koncepció és a grafikus motor összeférhetetlensége. A Gyűrűháború megelevenítése Cossacks-féle technológiát igényelne sok száz, sok ezer egységgel, ekkor rajzolódna ki a maga grandiozitásában Középföld egyik legnagyobb háborújának képe a monitorunkon. Helyette Battle Realms alapú motort kapunk, ami kisebb számú egység (igaz, látványos) megjelenítésére képes, s ez máris beszűkíti a küldetések és összecsapások méretét.

NYOMKÖVETÉS

Az első kor:
Talán az első Középföld-játék volt a C-64-re íródott szöveges kalandjáték, a The Hobbit. Ugyancsak ezen a gépen látott napvilágot a War in Middle-Earth.
A másodkor:
Az Amigás Középföld-játékok két leghíresebb darabja a C-64-es War in Middle-Earth átdolgozott változata, valamint az Interplay The Lord of the Rings kalandjáték-sorozata.
A harmadkor:
2001 óta a filmek ihlette játékok dömpingje lepte el a mai PC-ket és konzolokat. A legújabb kalandjáték (a Return of the King) készítői az Enter the Matrix marketingesei által kijelölt úton haladva – filmet és játékot egy időben készítve – kapcsolták össze a két művet és a két iparágat.

TIPP

Mint minden realtime stratégiában, itt is nagy jelentősége van a különböző billentyűkombinációknak. Kettőre külön szeretném felhívni figyelmeteket. Az első: az egységek a jobb egérgomb megnyomására mozognak a terepen, ha azonban az Alt gombot is nyomva tartod, akkor nem futva közlekednek, hanem sétálnak. Ennek a gyógyulás szempontjából van jelentősége: így gyorsabb az egységek regenerálódása. A másik ilyen hasznos kombináció, ha a jobb egérgomb lenyomásával párhuzamosan a Ctrl-billentyűt is lenyomod. Így egységed a megadott helyre mozog, ám úgy, hogy ha közben ellenséges egységbe botlana, automatikusan megáll, és harcba kezd.



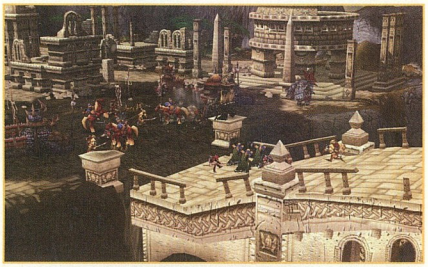
Nem mondom, érdekes a nagy háborút a kisebb összecsapások felől nézni, ám ez egészen másfajta szemléletet, másfajta játékstílust kíván (ezért az első pillantásra merész összehasonlítás az értékelésnél a szuperhős-paródia Freedom Force-szal).

Hát csak akad valami ebben a játékban, ami mellette szól? – kérdezheted joggal, kedves olvasó. Nos, ám legyen. Fordítsunk egyet gondolataink menetén, s lám csak lám, amin eddig háborogtam, most a játék előnyének tekinthetem: egyszerű, pergő, Középföldét hangulatából valamit mégiscsak hozó akció–rts. Biztos vannak, akik ezt szeretik, ők pedig nem fognak csalódni. Az egységanimációk szépek, kidolgozottak, a játék zenéi pedig nagyon jók; követik az eseményeket, és komolyzenei hangzásuk segíti, hogy beleéld magad a heroikus hangulatba. A hangok is pompásan eltalálták: jól illeszkednek a karakterekhez, ráadásul (amennyire az én botfülem ezt érzékelni képes) a filmbeli szereplők hangjához is hasonlít (Gollam például szuper). A játék irányítására sem lehet panasz: a funkciók egyértelműek, ráadásul korrekt leírások segítenek az eligazodásban. (Ennek ellenére a lapszélen néhány tippel is találkozhatsz, amelyek segíthetnek, ha a csaták sűrűjébe veted magad.) Kicsit zavaró ugyan a képernyő alsó harmadát teljesen lefedő kontroll-panel, ám cserébe kapunk egy abba illesztett minitérképet, amelyet nem csak áttekintésre, de egységeink irányítására is használhatunk. Jó dolog, hogy nem csak a Szabad Népek hőseivel játszhatunk, hanem Szauron oldalán állva is (a Dungeon Keeper óta tudjuk: gonosznak lenni jól). A játékot akcióközpontúsága, egyszerű játékrendszere alkalmassá teszi arra, hogy általa pergő multiplayer vagy gép elleni (skirmish) összecsapások elevenedjenek meg Középföldén tájain.

Nem könnyű hát megítélni a Liquid Entertainment játékát. Instant Középföld élményre vágyóknak ideális lehet, ám akik a Tolkien-mesékben nem annyira a sztorira, inkább e műposz költői szépségére és a filozófiára figyelnek, könnyen csalódhatnak. „Amellett kardoskodtam, hogy a mesék egyik legfontosabb feladata a menekülés" – írta Tolkien A tündérmesékről című esszéjében. „S minthogy én kedvelem a meséket, természetesen visszautasítok minden efajta gúnyt vagy sajnálkozást, amely manapság a 'meneküléssel' szemben megnyilvánul; erre a hangnemre, amely az irodalmi kritikákban tűnik fel, még csak nem is ad okot a szó alkalmazása. Azok, akik helytelen módon használják, előszeretettel emlegetik a Valódi Életet – szerintem ebből igencsak célszerű a menekülés, és még akár hősies is lehet. Miért néznénk le azt az embert, aki börtönben találja magát, ezért megpróbál kijutni és hazamenni?"

Kijutni és hazamenni – ebben segítenek minket Tolkien csodálatos művei. A Nagy Játék, az Egyetlen, még nem került elő.

Tarcsa Zoltán



☑ TÉNYEK

Minden játék készítésének egyik legnehezebb pontja a játékegyensúly helyes beállítása. A War of the Ring esetében ezt az is bonyolította, hogy a harcoló felek harci eszközei túlságosan eltértek egymástól, nehéz volt azokat egymásnak megfeleltetni. A játék készítői ennek kompenzálására több megoldást is kipróbáltak, akadt közöttük egy olyan, amely egy dupla kézzel játszott kő–papír–olló játéknak felelt meg: ennek megfelelően nyertes-nyertes, nyertes-vesztes, vesztes-nyertes, vesztes-vesztes kombinációkat számolt a gép. Tudtad követni? Talán maguk a fejlesztők sem, így ez a változat hamar a süllyesztőbe került...

☑ LEGJOBB DOLOG

Akadt a játékban egy olyan motívum, ami nagyon klasszul visszaadta a regény hangulatát. Ez nem más, mint a gonosz oldal építményeire vonatkozó megkötés (Evil Side Building Rules), mely szerint Szauron oldalán állva a megszállt területeket meg kell rontanod, mielőtt azokon építkezni kezdhetnél. Az ötlet jó és egyszerű, a grafikai megjelenítése pedig sokat dob a játék hangulatán.

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB graf. kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kell ennyire lebutítani egy alapvetően jól kitalált játékot?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Warrior Kings - 89% | Warcraft III - 98%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20 ÓRA**

- + Nagyszerű zene
- + Korrekt irányítás
- + Leegyszerűsített játékmenet
- – Lapos sztorielemek
- – Középföld-varázs hiánya

75%

WANADOO
DIGITAL REALITY
WWW.HAEGEMONIA.HU
3990 FT.

HAEGEMONIA:
A SOLON HAGYATÉK

Folytatás vagy kiegészíto? Nos, egy kicsit ez is, az is az új küldetéslemez. A többjátékos élvezetnek hódolók számára kihagyhatatlan...

A helyszínre érkezett raj isteni szikrával támad.

Lassan egy éve már, hogy megjelent a Haegemonia, s tökéletes grafikájával – amelyet véleményem szerint még a most megjelent Homeworld 2 sem tudott überelni –, remek hanghatásaival és jó játékmenetével megmutatta, hogy kis hazánkban is vannak olyan emberek, akik minőségi termékeket tudnak letenni az asztalra, ha megvan a megfelelő háttér. Telt-múlt az idő, és a program lassacskán feledésbe merült, a fórumokon elsüllyedtek a játékkal foglalkozó topicok, és a Haegemonia CD-k felkerültek a poros polcokra. A DR-nél azonban úgy gondolták, nem lenne jó, ha kárba veszne a program, és nekiálltak, kicsit feltupírozták a játékot, és különösen a multiplayer részen erősítettek egy kicsit, hogy a neten játszók is végre átpártolhassanak a Warcraftról és a CnC Generalsról a Haegemoniára. Nézzük, vajon mit sikerült belegyömöszölni a Solon hagyatékba...

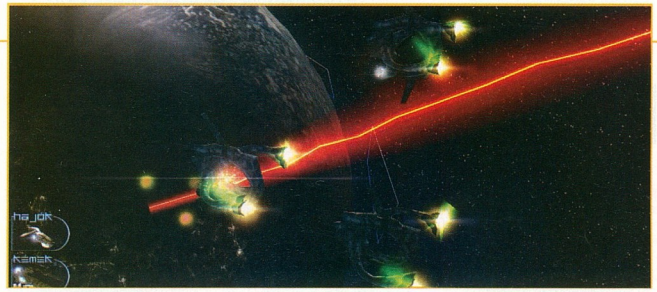
Mindenekelőtt kezdjük azzal, hogy a játék technikailag lényegében semmit sem változott – ami jelen esetben egyáltalán nem negatív dolog. Ugyan már említettem, de hadd hangsúlyozzam ki még egyszer: a már 1 éves :) motor – kisebb ráncfelvarrások után – még mindig gyönyörű, és még most is elkápráztathat bárkit, aki leül a monitor elé. Mivel a hardverkövetelmények nem változtak, viszont a számítástechnika haladt előre, ezt a csodát egy manapság már közepes vagy akár egy picit gyengébb teljesítményűnek számító gépen is döccenésmentesen élvezhetjük. Ez mindenképpen jó pont. Dicséretet érdemel a fejlesztők és a kiadó hozzáállása is: ugyan a Solon hagyaték akár kiegészítő is lehetne, a játék nem igényli az eredeti programot, azaz önállóan futtatható. Így ha valaki szeretne nyomulni vele, de valamiért kihagyta az Univerzum Légiói – ami egyébként súlyos hiba, tessék korrigálni – nincs semmi gond, a Solon hagyatékhoz nem kell megvenni az előző programot.

Folytatásként – mielőtt belemásznánk az újdonságok taglalásába – jöjjenek a morgások. A legnagyobb bánatom, hogy egyjátékos kampány nincs. Talán a sztoriíró fáradt el, vagy csak egyszerűen nem volt rá idő (mert a fiúk dolgoznak ám más játékokon is), de ha valaki csak egyedül szeretne játszani, akkor mindössze a skirmish mód 20 pályája áll rendelkezésére (ebből csak 12 új, 8 már benne volt az előző részben is), ami bizony elég kevés. Javít ugyan a dolgon, hogy ezek a pályák más és más stílust képviselnek: van olyan, ahol meghatározott ideig kell kitartanunk az ellenféllel szemben, máshol versenyeznünk kell, hogy ki tud több űrhajót megsemmisíteni, de van olyan is, ahol a pénzszerzés módján csavartak egy keveset. Ezek az ötletek nem rosszak, de az összefüggő kerettörténet hiánya miatt nagyon kicsi a motiváció, hogy újabb és újabb küldetéseket nyomjunk le a gép ellen. Mindezt még tetézi, hogyha emlékszünk az előző rész befejezésére, ott bizony a történet nyitva maradt, és bevallom, én nagyon vártam az események folytatását. A másik dolog már csak szőrszálhasogatás, de nem bírom megállni, hogy ne említsem meg: nincsenek új zenék, csak az előző rész kicsit áthangszerelt melódiái. Ezek persze még mindig remekül szólnak, de pont emiatt vártam néhány új számot is. :)

Ezzel be is fejeződtek a negatív mondatok, mert innentől kezdve már csak újdonságokkal és pozitívumokkal fogunk találkozni. Rengeteg apróság került bele a játékba, kezdve az új egységektől az áttervezett technológiai fán keresztül egészen a kezelésbeli változtatásokig. Ezek némelyike nem nagy dolog, de sokat dob a játékon. Például vegyük csak a fejlesztési sor bevezetését: mostantól kezdve a Q billentyű használatával több technológiát is kijelölhetünk tudósaink számára, melyeket ezek után egymás után fognak kifejleszteni. Így nem kell minden percben benézni a fejlesztési képernyőre, miközben éppen dúl a csata valahol. De – a teljesség igénye nélkül – nézzük, milyen extrákkal találkozunk a játékban.

DESERT RATS VS. AFRIKA CORPS

Mint a cikkben is említettem, a Haegemonia kiadása után a DR háza táján nem állt meg az élet, hanem egy új programon is dolgoztak, amely reménytelen még idén decemberben kiadásra is kerül. A DR vs. AC egy vérbeli 2. világháborús RTS, melyben német illetve angol oldalon játszhatjuk végig az Afrika területén lezajlott csatapatokat. A játékban a hangsúly a csatákon van – erőforrás-menedzsment (akárcsak a hasonló témát feldolgozó Blitzkrieg III. Sudden Strike esetében) nincsen, többnyire a küldetések elején összeállított csapattal kell a győzelmet kivívnunk. Még pár szám a játékból: oldalanként 25 motorizált jármű, 8-féle gyalogsági egység, 2 egyjátékos kampány 10-10 küldetéssel, 3-féle nehézségi szint, tapasztalati rendszer. Nagyon úgy néz ki, lesz mivel nyomulni az év végén...



Kezdjük a solonokkal. A címadó faj sajnos nem játszható – így továbbra is az előző részből már megismert lényeket (Ember, Kariak, Darzok) irányítva szállhatunk be a játékba. Azonban, ahogy a cím is mondja, a solonok hagytak ránk újdonságokat, amelyek minden faj számára elérhető technológiaként jelennek meg. Például, többféle solon űrhajó is rendelkezésünkre áll a csaták során, melyek amellett, hogy erősebbek a kategóriájuknak megfelelő többi hajónál, még extra képességekkel is rendelkeznek. A Stalker névre hallgató vadászgépek például képesek megbénítani a megtámadott jármű hajtóműveit, a Prawn korvettek megbénítják az ellenséges gépek fegyvereit, míg a Leech osztály cirkálói modern vámpírként gyógyítják fel magukat más gépek energiájából. Azonban ezeknek a hajóknak, ellensúlyozandó spéci képességeiket, van egy gyenge pontjuk: ahhoz, hogy működjenek, fel kell építeni és ki kell helyezni egy solon kommunikációs központot. Ha az ellenfél ezt megsemmisíti, akkor az új hajók megbénulnak. Ezek mellett egy sereg új találmány is vár a fejlesztési fán bennünket, melyek némelyike a solonok tudástárából származik.

Mindezek mellett a fajok is létrehoztak új eszközöket. Például mindegyiküknek van egy speciális műholdja – az embereknél ez egy hatalmas pusztító erővel rendelkező bomba, a darzokoknál egy egész naprendszer felderítésére alkalmas szonda. A kariakok pedig egy olyan műholdat kaptak, amely folyamatosan pusztító erejű mezőt gerjeszt maga közé. Ezek mellett új, fajspecifikus űrhajók is megjelentek a játékban. A desszanthajó a bolygók, míg a vírushajók más járművek elfoglalására alkalmasak, a darzok kamikáze funkcióját azt hiszem, nem kell sokáig magyarázni.

Jó kis küldetéslemez, ami talán felkavarja a játék körüli állóvizet.

További lehetőségek tárultak fel a mindenki számára elérhető diplomata hajók bevezetésével is. Ezekkel pénzt, kutatási pontokat és űrhajó prototípusokat adhatunk át szövetségeseinknek, de emellett bolygóink moráljának javítására, valamint a békekötés elősegítésére is használhatóak. Lehetőségünk van továbbá aknamezők telepítésére is – ezek ugyan kétélű fegyverek, mivel barátot és ellenséget egyaránt pusztítanak. A frissen debütált ellátóhajóink amolyan mobil szervizállomások, melyek hamar megjavíthatják a csatában lerobbant egységeinket.

Ezeken túl számtalan játékegyensúllyal kapcsolatos változtatással is találkozhatunk. A bolygók például egy sereg új épületet kaptak, amelyekkel hatékonyabban tudnak védekezni az űrből érkező támadások ellen, ráadásul a protonfegyverek, és az ECM épületek felhúzása után a rakéták is jóval kevesebbet érnek ellenük. Az űrbázisok most már nem csak egyszer helyezhetőek ki, hanem folyamatosan is mozgathatóak – természetesen továbbra is csak kitelepített állapotban harcolnak. A kereskedőhajók ezentúl szabadon támadhatóak – ezt ellensúlyozandó életerejük viszont igen magas, így nem könnyű prédák.

A sort még sokáig lehetne folytatni, de talán ez is megmutatta, hogy még veteránok számára is vannak komoly újdonságok. Ha tetszett az eredeti játék, akkor mindenképpen szerezzük be ezt a küldetéslemezt, mert általa még jobb és komplexebb lehetőségekkel rendelkező programhoz jutunk – ami egy ilyen jellegű stratégiánál nem hátrány.

Szabfer

PRÓBÁLD KI!

Íme néhány tipp a hatékony játékhoz:

1. Ne feledkezzünk meg a kémekről - általuk könnyen juthatunk pénzhez és ingyen technológiákhoz. Az ellopott techek "proto" státuszt kapnak. Ilyenkor már jelentkezik hatásuk, így kifejleszteni csak akkor kell őket, ha további tőlük "függő" techeket akarunk elérni/ellopni.
2. Kezdetben kémeinket csak rizikómentes kémelhárítással bízzuk meg, hogy fejlődjenek pár szintet mielőtt az ellenség területére küldjük őket. Egyébként mindig legyen legalább 1 kémünk kémelhárító küldetésben saját rendszerünkben, és ha támadunk, a megcélzott rendszerekben is.
3. A csatahajó ugyan a legerősebb fegyverekkel rendelkezik, de egyben a leglassabb hajó is a játékban. Bár fegyverei félelmetesek, igencsak lassan fordul a célra, ezért nem biztos, hogy ez a legjobb a hajók elleni harcra.
4. A bázisok tűzereje igen jelentos, és mivel már nem csak egyszer helyezhetőek ki, érdemes támadó flottáinkat megtámogatni 1-2 űrállomással. Ne feledjük, csak kitelepítve működnek a fegyverei. Ha ehhez hozzátesszük, hogy a bázisok automatikusan javítják a környezetükben lévő hajókat, akkor magától értetődő a tanács: bázisok nélkül ne kezdjünk nagyobb offenzívába.
5. Védekezni az átjáróknál a legkönnyebb - egy-két állomás és cirkáló simán visszaveri a támadó flották legtöbbjét, minimális veszteségek mellett.
6. A pályák kezdetén az aszteroidák és a roncsok a fő bevételi forrásaink. Később - ha már vannak nagyobb bolygóink - akkor az adóból már elegendő pénz jut mindenre, így akár le is bonthatjuk a már feleslegessé vált kitermelő hajókat (az egységlimit miatt ne sajnáljuk őket).
7. A Féregjárat ugró szatellit egy csodafegyver. Ha kitelepítjük, bármelyik egységünk egy szempillantás alatt odaugorhat hozzá. Hasznos lebukott kémek kimentésére illetve lerongyolódott egységek visszavonására. Kár, hogy csak 1 darab lehet belőle :(
8. Hősöket mindenhová! Amint megengedhetjük magunknak, az összes jelentkező hőst fogadjuk fel és rendeljük egységekhez, bolygókhoz.

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 192MB RAM, 16MB 3D videokártya

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nincs egyjátékos kampány és miért van olyan kevés pálya a küldetéslemezben?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | **NEHÉZSÉGI SZINT:**

Homeworld 2 - 92%

Haegemonia - 98%

REALIZMUS: | 8 óra

Még mindig a legszebb RTS
Új egységek
Sok tech
Nincs egyjátékos kampány
Kevés pálya

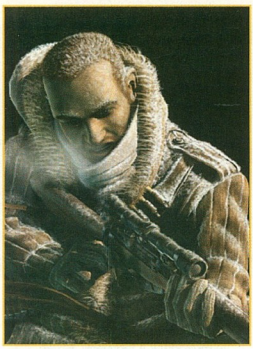
88%

EIDOS INTERACTIVE
PYRO STUDIOS
COMMANDOS3.PYROSTUDIOS.COM
9.990 FT

COMMANDOS 3:

DESTINATION BERLIN

Sok víz lefolyt már a vén Ebrón, mióta a spanyol Pyro szemtelenül fiatal gárdája 1998-ban két vállra fektette az egész játékipart a Commandos segedelmével. Sajnos a játék mélyén lobogó kezdeti tűz mára csendesen izzó parázzsá szunnyadt; a spirituszból már csak mutatóban akad, a sikercsapat szétesett. Ami maradt, az még óriz magában valamit, amitől a hibái ellenére is jó, ám ez ma már kevés.



Ennyire azért nem célzok gondosan... csak a vállam fagyott oda.

PYRO STUDIOS

Egy csapat fiatal spanyol srác 1996-ban hozta létre a Pyro stúdiót, hogy kommandós ötletüket megvalósítsák. A játék 1998-ban jelent meg, műfajt és iskolát teremtve. Ezt követte 1999-ben egy kiegészítő lemez, majd 2001-ben a második rész, végül 2002 szeptemberében a játék megjelent Xboxra és PS2-re is. A franchise összértékesítése túllépte a 3 milliós példányszámot. Közvetlenül a konzolverziók elkészülte után az ekkor már 100 főt számláló stúdióból kivált az alapító Suárez és pár kulcsember, ennek ellenére megszületett egy igen kellemes RTS, a Praetorians, és a Commandos 3. része. Hogy hogyan tovább? Egyelőre úgy tűnik: bármit, csak stratégiát nem...

Már javában tartott a Commandos 3 fejlesztése, amikor tavaly október közepén bombaként robbant a bejelentés: a sorozat atyja, Gonzo Suárez távozik a csapattól, és vele tart a fő programozó, Jon Beltrán de Heredia, valamint még tíz ember, a csapat szíve. (Közösen új céget alapítottak Arvirago Entertainment néven, és javában fejlesztik a Lord of the Creatures nevű fantasy-játékot.) Sokan úgy vélték: ezzel lőttek a C3-nak. Nos, a maradék gárdának hála végül is sikerült tető alá hozni a játékot, ám ez már nem az, ami volt – pontosabban az, ami volt, mert ha nagyon a körmére nézünk (leszámítva a technikai újdonságokat), nem sokban különbözik a 2. résztől, akár annak kiegészítő lemeze is lehetne.

Szakasz, jobbra-balra át...

A játékot elindítva előbb elszomorodtam, majd egyre kétségbeesettebben kattintgattam. Sajnos eltűntek a korabeli híradórészletek, pedig az nekem nagyon bejött, megadta az alaphangulatot. Az első meglepetés a grafikai beállításoknál ért – nincs felbontásállítás! Könyörgöm: öt éve az első részt is lehetett 1024-ben tolni, most meg itt nyüglődök fix 800x600-ban?! Azon meg végképp elcsodálkoztam, hogy bár állítólag mindenféle 3D-s karakter, épületbelső, látványos időjárási effekt vár rám, a grafikai „finomhangolást" egy „részletes/kevésbé részletes" kapcsolóval intézték el az urak. Ez nem sok jót ígért...

A második rész két, szerintem pozitív újdonsága is oda: az átkonfigurálható billentyűzet és a nehézségiszint-állítás. Erre még azért visszatérünk, jöjjön az oktatópálya, amelyről azt ígérték, hogy sokatmondóbb elődjénél – azt mondjuk nehéz is alulmúlni. Nos, valóban van új tutor, kétfokozatú, kb. úgy tessék ezt elképzelni, mintha egy torreádorképzőben azt mondanák: így néz ki a bika, te ugrálhatsz előtte, lesz a kezedben ez meg az, a többire majd rájössz, most nyomás az arénába... Köszönöm szépen, itt repülök, farpofámon vérző lyuk. Akik még emlékeznek az első rész oktatófilmjeire, nem igazán fogják érteni a visszafejlődést ez ügyben, de nekünk legyen mondva. No, majd a játék...

Díszszemle

Kezdjük a csapatszemlét a látvány elemzésével. A külalakkal nincs baj, sőt. Egészen gyönyörű, ismét egy játék, amely bizonyítja, hogy a szép külcsín nem egyenlő az egy képpontra eső sokszögek számával, még ha ennek megvannak is a maga ismert korlátai – lásd forgatás és korrekt zoom. Na jó, előbbi féligazság, ugyanis az urak az épületbelsőket valóban teljes 3D-ben renderelték le, ami dicséretes, ezért itt lehet teljes 360 fokot forgatni, ám ez szerintem a külső helyszínek 4 fokozatú tekeréséhez képest teljesen lényegtelen – nagyon jó, hogy egy 2x2-es raktárt megpörgethetek, de mi a bánatnak? Én kint a terepen akarok nézelődni, itt viszont maradt a négy fix kamera, ráadásul a 800x600-as pályát olyan lomhán forgatja a motor, hogy nem hittem a szememnek.

A kezelőfelület is megváltozott – bár nekem az előző jobban bejött. Ez valamivel talán átláthatóbb, mint az (mindenesetre nagyobb), ám hiányzik a gyorsbillentyűk feltüntetése, és sokkal könnyebb a bal/jobb gombok összekeverésével valami fatális hibát véteni (például levetni az álruhát egy ellenséges katona előtt – nekem sikerült). Ha nem akarsz szerencsétlenkedni az ikonokkal, támaszkodhatsz a billentyűzetre is, ám akkor ezt 2003-ban illenék átkonfigurálhatóvá tenni (ha már az előző részben lehetett, még ha kicsit fapadosan is) – ehelyett kétpercenként tapicskoltam az F1 gombot, mert a memóriám már nem alkalmas a seregnyi kombináció meg-

LEGJOBB DOLOG

A legjobb dolog a játékban: A hangulat. Az olyan apró, hatásos részek, mint a sztálingrádi második etap előtti moziban egymásra dőlő gyárkémények, vagy az időjárási hatások (hózápor, eső) nagyon meg tudják dobni a játékot.

jegyzésére. Aki játszott a Spellbound játékaival, például a legutóbbi Robin Hooddal, annak nagyjából lehet elképzelése, ebben a műfajban mi lehet az üdvözítő megoldás. Ez nem éppen az.

Roham... de merre?

A játék ezúttal három különálló kampányból áll – Sztálingrád, Közép-Európa és Normandia, mindegyik 4 küldetéssel. Érdekesség, hogy mindháromba belekóstolhatsz bármikor, tehát nem kell a fejlesztők kitalálta sorrendet tartani – ez mondjuk a sztorit, ha már van, hazavágja. Maguk a pályák jóval nagyobbak, mint eddig, tenger ellenséggel, akiket néha látni sem lehet – szerencsére kapunk egy gyorsbillentyűt (F5), amivel ki lehet világíttatni a rosszfiúkat, mint karácsonyfa. Bár a nagy terep számos lépéskombináció kidolgozására nyújt alkalmat, az embert mégis elfogja a magárahagyottság, elveszettség érzése – valahogy megijedsz a feladat nagyságától, összetettségétől. Ezen enyhíthetne a nehézségiszint-állítás, amikor az, hogy most könnyű fokozaton vagy, „lelki támaszt" ad, a legnehezebben pedig önmagad spannolod: „én akartam, most megmutatom" – ám ez ugye nincs.

Persze erre szokás azt mondani, hogy ez legalább így kihívás. Nem lenne ezzel sem baj, ha a spanyol urak nem keverték volna össze a kihívást a szívatással – ez utóbbi eredménye, hogy csapágyasra tolod a gyorsmentés / visszatöltés két gombját, ami viszont hazavágja a játékélményt, és megkeseríti a végső győzelem ízét. Épp ezért a stuffot kizárólag a játéksorozaton edzett veteránoknak ajánlom, ám nekik a tizenkét küldetés kevés, három nap alatt ki tudják végezni, bár addigra valószínűleg az asszony a gyerekkel már elköltözött hazulról, a barátnő a szomszéd sráccal kever, anyuka meg a konyha sarkában zokog. Kezdők azonban messzire kerülják el a játékot, mert csak sírni fognak, sűrűn káromkodni, vagy szétverni a vasat. Persze, ha elég kitartást és türelmet éreznek ahhoz, hogy vad bikából fejőstehenet varázsoljanak, csak tessék, rajta, vamos (ez esetben a kinyert folyadék elfogyasztása ellenjavallt, bár addigra már úgyis mindegy). A játékba applikált 12 résztvevős DM és CTF a GameSpy szerverein vagy helyi hálón jópofa dolog, bár kissé perverz egy négy részletben forgatható pályán... Ehelyett inkább egy kooperatív módú játékmenetet építhettek volna be az urak, jobban jártunk volna mindannyian.

Oszolj...

A legnagyobb bajom az, hogy a játékból hiányzik a kreativitás, amely valószínűleg Gonzo Suárez és kis csapata távoztával hagyta el a stúdiót. Vannak friss elemek, de a játék még mindig az elődökből építkezik, ennek okán poros és kissé már unalmas, még ha a sorozat leghangulatosabb tagját is köszönthetjük személyében. A Pyro már bejelentette, hogy ez az utolsó darab, és még a stratégiai vizeket is elhagyják következő játékukban. Megértem őket, ez már sajnos valóban gittrágás.

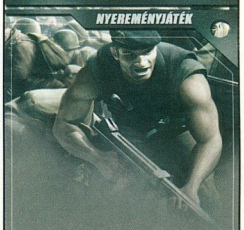
A fenti morgásokat olvasva talán meglepő a viszonylag magas százalék. Nos, ennek magyarázata egyszerű: azon keveseknek, a kiválasztottaknak, akiknek elegendő türelme van a játékhoz, és a nyolcvankettedik elvérzés után is visszatöltik a pályát, és nekifekűdnek újra és újra, azoknak tetszeni fog. Kegyetlenül nehéz, kiélezetten taktikus, sokszor feleslegesen aljas – de van, akinek ez jön be. Hangsúlyozom, és legyen ez a zárszó: a játék maga nem rossz, ám egyrészt lehetett volna jobb is, másrészt ezt valóban csak a fanatikus, bi(r)katürelmű stratégák fogják belátni és értékelni. A többiek, akik az első pálya után feladják a küzdelmet, nem. Kegyetlen az élet.

]{redenc

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

NYEREMÉNYJÁTÉK



Kedvenc csapatunk megindult Berlin felé. A sorozat harmadik részében még nagyobb kihívások, izgalmak várnak ránk. A következő kérdésekre helyes választ beküldők közül három szerencsés jutalma egy-egy eredeti játék az Automex Kft. jóvoltából.

1. Hány kampány található a játékban?
2. Egy kampány hány küldetést tartalmaz?
3. Hányan játszhatnak egyszerre DM többjátékos módban?

A megfejtéseket a 88. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Commandos 3: Destination Berlin játék
1325.Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 700, 128 MB RAM, DX9 32 MB 3D VGA, 2 GB HDD

KELLEMETLEN KÉRDÉS: A búvár csak egy küldetésben szerepel. Mi a bajotok a fickóval – és hová tűnt Natasa?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Pacth

LAN/INTERNET | Commandos 1-2 - 90% | Robin Hood - 92%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 15-20 ÓRA

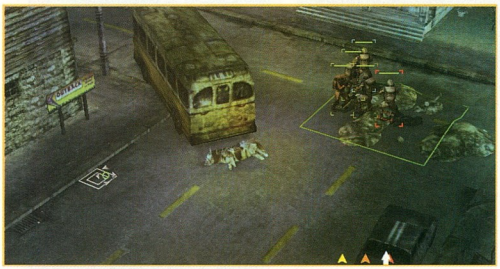
+ Hangulat és látvány
+ Zene, hangok
- Irdatlanul nehéz
- Kezelési problémák
- Picit „lelkehagyott"

81%

CENEGA
ALTAR INTERACTIVE
WWW.UFO-AFTERMATH.COM
9.990 FT

UFO: AFTERMATH

Eddigi játékosi pályafutásomat nem nagyon tudnám a „stratégiai játékok nagy szerelmese" címmel illetni, azonban volt – és persze most is van – számos olyan játék ebben a kategóriában, ami meg tud fogni.



Ellenőrnek mondta magát, és azt akarta, hogy lyukasszunk...

Azt hiszem, ilyen volt az a kis (legalábbis mostani mértékkel mérve biztosan) játék is, ami az XCOM: UFO Defense nevet viselte.
A játékban látszólag nagyon egyszerű szerepet kellett játszanunk: a Föld védelmét ellátni a csúnya és egyre agresszívabb idegen támadás ellen. Erre még rátett egy lapáttal a sorozat következő darabja, a Terror from the Deep, amiben a változatosság kedvéért az idegenek nem a szárazföldön ügyködtek, hanem a víz alatt.
Ezek a kellemes emlékek vezettek ahhoz, hogy a sorozat harmadik darabjának kikiáltott UFO: Aftermath-t is kezem közé kaparintottam, és nem átallottam kipróbálni. Azt hiszem, nagyon tanulságos lesz a következő kis áttekintő arról, hogy mit is lehet kezdeni egy alig tíz évvel ezelőtt megkezdett és közben már legendává vált sorozattal.

Ahogy kezdünk

A játék maga egy igencsak hatásos filmecskével kezdődik. Talán régen még meglepődtünk volna a kicsit horrorisztikusnak ható jeleneteken, azonban manapság ilyeneknél simán a 12-es karikát találjuk a képernyő bal alsó sarkában. Persze itt nincs semmiféle karika, sőt egyelőre még UFO-t sem látunk, csak a megrettentő tényt, hogy hiába a nagyhatalmak nukleáris fegyverarzenálja, hiába Észak-Korea milliós hadserege, egy darab idegen űrhajó, meg pár milliárd kitenyésztett vírus elintézi majdnem az egész emberiséget. Szerencsére azért még van, aki túléli a dolgokat, és ahogy lenni szokott, megkezdi a fegyveres ellenállást is. Ezek lennénk mi, illetve a kezeink alatt működő Phoenix Társaság, aminek a neve meglehetősen találó, mivel mindent a kezdetektől kell végrehajtanunk. Ismét. A helyzet annyira súlyos, hogy kezdetben csupán három ember akad, akik képesek a különleges feladatokat végrehajtani.

A főképernyőnkön a megszokott glóbusz található, amit kedvünkre forgathatunk, és közelíthetünk is rá egy bizonyos fokig. (A házunkat sajnos nem tudtam megtalálni rajta...). A játék felépítése hűen követi az előző részeket, de mivel a körökre osztott, vagy akár a real-time stratégiai játékok elég sok mindent vettek magából az UFO-ból, ezért ennél a résznél sem fog senki meglepődni a karakterlapokon vagy a felszerelések elosztásán. Minden egyes katonánk számos tulajdonsággal rendelkezik, pl. erő, ügyesség, UFO-k ismerete, mentális képességek, intelligencia, valamint az ezekkel közvetlenül összefüggő fegyveres képességek. Nem utolsó sorban most már világosan láthatjuk, hogy adott katonánk mennyi tapasztalati ponttal rendelkezik, és szintlépéskor mi választhatjuk ki, hogy melyik tulajdonsága nőjön. Csak fizikai és mentális tulajdonságait befolyásolhatjuk, mégpedig úgy, hogy az adott kategóriát egy szinttel feljebb léptetjük. Így pl. szörnyűből (awful) gyengévé (poor) avanzsálhatjuk az adott személyt.

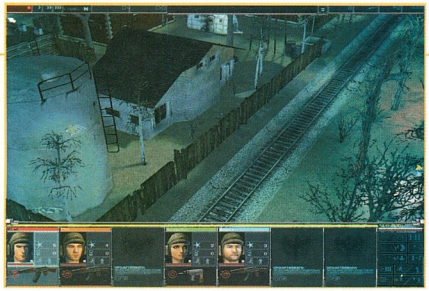
TÉNYEK

A játékhoz kezdetben 150-féle városi környezetet terveztek. Aztán úgy gondolták, hogy ez kevés lenne, és szerették volna azt mondani, hogy „igen, a mi játékunk végtelen lehetőségeket rejt". Nos, nem sokat teketóriáztak, és olyan kis építőelemeket készítettek, amikből aztán fel lehetett építeni a városokat. Ha végtelen nem is, de a 242.519.269.720.337.121.015.504 számú lehetséges terep összejött.

Majd átlagossá, jóvá, nagyon jóvá, kitűnővé és hőssiessé. Ez a későbbiekben két dologhoz fog kelleni. Egyrészt a fegyveres képességek ezek alapján változnak. Ezt szintlépéskor nyomon is követhetjük a jobb oldali ablakban. Így katonáinkat specialistákká trenírozhatjuk, ami a harcban nagy előnyt jelent. A másik dolog, hogy az egyes továbbképzésekhez (katona, orvos, gránátos, stb.) az adott szinteket el kell érnünk a szintén meghatározott képességekből. Ha ezek megvannak, akkor az adott katonát elküldhetjük továbbképzésre, ahol kellemesen javítanak fegyveres ismeretein, illetve akár fizikai képességein is.
A katonák menedzselése tehát ugyanolyan részletes, ha nem részletesebb, mint az elődöknél. Az újdonságok jól lettek beültetve, és megfelelnek a mostani

UFO PATCHEK

Noha a játék maga a legutóbb bejelentett időnek megfelelően elkészült (október 3.), sajnos a kor rossz szokásának megfelelően nem sokat kellett várnunk a javításokra. Legelső alkalommal sem aprózták el a verziószámot, és rögtön az 1.1-gyel kezdték, ami azt jelenti, hogy nagy javítások történtek. Néhány fejlesztés a kezelőfelületen, a rendezői változaton és az egységek harci jelentésein. Mindenre kb. egy hetet kellett várnunk a megjelenés után. Majd nem sokkal ezután érkezett az 1.2-es verzió, amiben végre megoldódott az idegesítő „mentett állás" bug, valamint ezek mérete is redukálódott. A játékban számos olyan dolgot javítottak, ami eddig kiakasztotta az egész játékot. Változtattak az ellenfelek tulajdonságain, javították a tapasztalati pontszámokat is. Nem utolsó sorban a program azóta hajlandó elindulni Matrox és SiS videokártyákon. Ez utóbbi ugyebár számos laptopban megtalálható. Mindent összevetve a megjelenés után csupán három hétre volt szükség, hogy egy rendesen működő programot kapjunk a pénzünkért... A „rendesen" egy kicsit még mindig túlzás, de szerencsére a játék stabilitása már elfogadható. Sok mindent nem tudok ehhez hozzáfűzni, a tények magukért beszélnek.



követelményeknek. Egetrengető újdonságokkal nem szolgálnak ugyan, de jól össze van rakva és működik is. Érdemes fejleszteni a katonákat, hogy kedvenceink a végén eséllyel tudjanak indulni az egyre veszélyesebb idegenek ellen. Ami viszont egy az egyben kimaradt, az magának a szervezetnek a makromenedzselése. A bázisokhoz ugyan nekünk is hozzá kell járulnunk, csak most nem pénzzel, hanem a bázis területét elfoglaló akcióval. Ezután a négyféle bázistípusból kiválasztjuk a nekünk tetszőt, és máris kész a bázis. Semmi elrendezési rajz, semmi felépítendő helyiség-kiválasztási procedúra. Hasonló a helyzet az elfogó gépekkel is. Ez pedig nagyon hiányzik. Legalábbis azt az „irányító hatalom" érzést veszi el tőlünk, ami az első két részben benne volt. Ami miatt oly fontosnak érezhettük magunkat, aki nélkül minden megállna és semmi sem működne. A jelenlegi verzióban pedig nem kell mást tennünk, mint katonáinkat kivezényelni a helyszínre, és leirtani az ellenfelet. No, ez utóbbi nem rossz móka már önmagában véve sem. Ugyanis a taktikai része a játéknak a helyére került, és az egyes pályákat felépítő véletlengenerátor is jól működik, meggátolva ezzel azt, hogy nagyon ismerős területekre bukkanjunk. Szerencsére a kedvenc is részem megmaradt. Ez pedig nem más, mint az „elfogjuk az UFO-t, megvizsgáljuk, felfedezzük, legyártjuk, használjuk". Azaz továbbra sem kell a nyamvadt földi technológiákra alapoznunk, hanem fokozatosan kézbe vehetjük a MIB-es cuccokat is.

Ami látszik, és ami nem

Grafikailag a játék eléggé érdekesen hatott rám. Első körben a játéktér megjelenítése valahogy a Resident Evil előre megrajzolt képét mutatta. Aztán miután rátaláltam a képernyőt forgató gombra , már inkább egy gyengén lemodellezett játék képét adta. A fák és az épületek még elmennek, de a járműveknek már a méretaránya is rossz. Összességében pedig inkább papírmasé kellékeknek hatnak, mint kiégett járműveknek. Ugyanez figyelhető meg a katonák esetében is. A kidolgozottság nyomokban sem lelhető fel katonáinkon. Összemosódott és homályos képet kapunk arról, hogy ki kicsoda a térképen. Az idegenek valamivel jobban eltaláltak, és kinézetük is olyan, hogy ha az embernél van egy puska, akkor először lő, aztán nézi meg, hogy mi is volt az. Itt még megemlíteném, hogy az egyes videóbetétek még ha ritkák is, azért jól hatnak a játékélményre.

Az AI, azaz az MI a szokásosnak mondható felemás teljesítményt nyújtja. Egyrészt az idegen ellenfelek jól mozognak, pofátlanul kihasználják, hogy érdekes módon a járművek mögül is tudnak lőni. Nem mintha egyébként panaszkodhatnának, hogy messziről nem lennének eléggé pontosak. De ugyanakkor ott bénáznak, ahol nem kellene. Mégpedig a célgömb mögött. Sebesülten elrohannak, aztán szépen visszasétálnak a tűzvonalba. Azt hiszem, ezen a részen is lesz még mit javítani az elkövetkezendőkben.

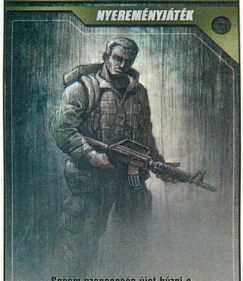
Utószó

Persze már megint itt tartunk. Ismét csak valami utószó-félét kellene összehegesztenem. Ha minden jól megy, akkor mostanra a kedves olvasó (igen, igen Te :-) már eleget megtudott az UFO: Aftermath című játékról ahhoz, hogy lássa, egy nem teljesen meggyőző próbálkozás történt az ügyben, hogy feltámasszák, illetve tovább szőjék az UFO sorozat sikeres történetét. Talán ott van a baj, hogy a makromenedzselés terhét levették válluinkról, és most már a kihívás is kisebb lett. Így sokkal inkább egy snassz csapatalapú stratégiai játékkal vagyunk megáldva, mint a már korábban megszokott, összetett rendszerű sorozat következő darabjával. Talán a grafikát és a hangokat kellett volna jobban kihegyezni, mivel már többször bebizonyosodott, hogy ez elegendő – a vásárlót meggyőző – erővel bír. A sok „talán" helyett maradjunk annál, amivel gazdálkodhatunk: ha szeretjük az Jagged Alliance 2 és Fallout Tactics stílusú játékokat, akkor ez is be fog jönni, de ha csak és kizárólag az előző UFO-féle gammákat istenítjük, akkor ezt inkább felejtsük el. Forrest Gump szavait idézve: „Erről többet most nem tudok mondani". GG, HF

Ch00ler

UFO AFTERMATH

NYEREMÉNYJÁTÉK

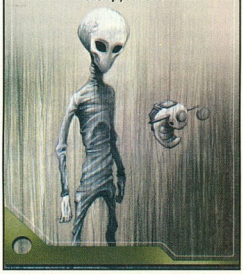


Sosem szerencsés újat húzni a földönkívülilekkel, de néha elkerülhetetlen a konfrontáció. Főleg, ha megtámadják a földet. Most felveheted velük a harcot, a helyes válaszokat beküldök közül három szerencsés egy-egy eredeti játékkal lesz gazdagabb a Cenega jóvoltából.

1. **Mikor készült el PC-re az első UFO játék?**
2. **Melyik évben játszódik a játék története?**
3. **Hány harcost vihetünk magunkkal egy küldetésre?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Ufo: Aftermath játék
1325.Bp., Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, 1,25 GB HDD, DirectX 8.1

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett kihagyni az UFO sorozatra eddig jellemző makro-menedzselési rendszert?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

X-COM: UFO Defense - 88% **Terror from the Deep - 90%**

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

15 ÓRA

- \+ Jó kis csapatstratégia
- \+ Fejlődésrendszer
- – Nem illeszkedik az elődökhöz
- – Grafika és hangok
- – Uncsi

78%

UBISOFT ENTERTAINMENT
INFINITE INTERACTIVE
WWW.UBI.COM, WWW.INFINITE-INTERACTIVE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

WARLORDS IV:
HEROES OF ETHERIA

A jó szex titka: a teljes ellazulás...

Nem állíthatom, hogy a UbiSoft szárnyai alatt napvilágot látó/látott játékok közül a Warlords negyedik része ott szerepel minden játékos „most wanted" listáján, a fantasy-rpg keveredés kedvelői azonban már biztosan tűkön ülnek. A Warlords sorozat a második rész után kicsit mélyrepülésbe kezdett, s ezt a folyamatot megállítani éppen ez, a negyedik rész hivatott...

Fogadkozásokban nem is volt hiány: a készítők annyi változást ígértek, hogy még felsorolni is nehéz lenne. Igaz, felfedezni sem volt egyszerű... Ha vizsgálódásunkat kifejezetten a Warlords-sorozatok ismerői, kedvelői köré szűkítjük, akkor egyértelműen kiderül, hogy a második rész volt a legkedveltebb darab. S ha alaposabban megnézzük ezt a – készítők weblapján is elérhető – kérdőívet, akkor az is tisztán látható, hogy a legutolsó, harmadik rész menynyire rosszul sikerült. Aki még emlékszik rá, az tudhatja, hogy mind a grafika, mind pedig a sztori és az újítások elmaradtak a várakozásoktól, ez pedig visszahatott az eladási mutatókra is. Most azonban sok-sok ígérettel érkezett meg a negyedik rész: elsősorban sokkal részletesebb grafikát, kidolgozottabb egységeket, szebb effekteket és könnyebb kezelhetőséget várhattunk a készítők szerint.

A játék története a régi időkbe nyúlik vissza, és bizony erőteljesen a konfliktusokra van kiélezve. Miután a régmúlt történései kihatással vannak még az orkok meg-megújuló, pusztító erejű lerohanásaira, így máris világossá válik feladatunk. Ez egyébként nem baj, sőt: a folyamatos akciók nagyon élvezetessé, hangulatossá teszik a játékot, az egyik harc után máris a következőre kell koncentrálnunk. Sőt, nem egyszer egy időben több fronton is állnunk kell a sarat. Hatalmunk alapjai továbbra is a várak, amelyek közül az első, az induló a mienk, a többi birtoklásáért pedig már áldozatokra lesz szükség. Szerény személyünk, azaz a Warlord nem mozdulhat ki a központból, hanem végig ott áll helyt, és onnan irányítja seregét – pontosabban ezt tesszük mi. Eddig sok újdonságot nem árulhattam el, így ezek után jöhetnek a változások, újítások. A grafika terén valóban újfajta megjelenítést láthatunk, ám ennek alapjai a Battlecry II-ből már ismerősek voltak. Van benne 3D hatás, vannak benne új – például időjárás- – effektek, de én többet vártam. Ha pedig hozzáteszem, hogy az egységeink kidolgozottsága még közelről, a harcok közben sem káprázhatott el, akkor érthető az erős közepes (vagy jó szívvel egy gyenge jó) osztályzat. Igaz, azt mindenképpen értékelni kell, hogy 120-nál is több egység, illetve 10 faj különböző épületei szerepelnek a játékban, ami azért nem kis szám. A másik újdonság a játékmenetet érintette, ez pedig a Speed Tactical System, azaz STS bevezetése. Arról van szó, hogy a körökre osztás ugyanúgy megmaradt, de a körökön – és egységeink járóképességein belül – a térkép minden pontján szabadon járhatunk-kelhetünk, majd csatázhatunk. A csaták után pedig még minden mehet tovább, ameddig egységeink „járóképesek". Leegyszerűsítve: nagyon lendületesen, jól játszható lett a játék, bár nagyobb ütközetek előtt bizony sokszor a „semmi mozgás – egymás után körzárás-nyomkodás" taktikát választottam, mert vártam újabb egységek generálódására, plusz ugye a manát se lopom.... Jól sikerült viszont végre az AI, legalábbis jó benyomást tett rám. Bebetámadgatott, nem várt ölbe tett kézzel, összevonta a csapatait, ha pedig kellett, akkor szétszórta őket, hogy megossza a felé tartó seregeimet és a figyelmemet. Szintén taktikus az effektív harcok során is, amikor jól taktikázik a harcoló egységek sorrendjével is. Ha a jó tulajdonságokat sorra vesszük, akkor már érthető, hogy miért tetszett a visszafogott grafika és apró kezelésbeli hibái ellenére is: és ez pedig a hangulat. Akármikor kezdtem bele, csak nehezen tudtam abbahagyni, szinte repül vele az idő, s bár multiplayer módban nem próbáltam, de bátran ajánlhatom a gép vagy egymás ellen játszva is.

Doki

TANÁCSOK...

Nagyon figyeljünk oda fejlesztésekre, amiket mindig az aktuális körök elején választhatunk ki: vannak közöttük hasznos és nagyon hasznos dolgok, célszerű tehát megvizsgálni előtte, ki és mire tudja azt használni. A győztes harcok/foglalások után kapott szintekkel ugyanez a helyzet: jól gondoljuk át, hogy melyik egységünknek jelenleg milyen a combat-pontja, élettereje, s melyikből lenne hasznosabb a szintlépés, azaz a következő harcokban hogyan vehetjük jobban használt. Ami pedig a várfoglalásokat illeti: igyekezzünk elfoglalni, s ne lerombolni őket, hiszen nemcsak, hogy sok esetben termelnek nekünk, de még a seregek képzésében is segítenek. Ha úgy érezzük, hogy rombolni kellene, akkor a harcoktól legtávolabb fekvőket tegyük egyenlővé a földdel.

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: 1 GHz feletti processzor, 256 MB RAM, 2 GB HDD

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Age of Wonders - 89%
Warlords I-II-III - 80%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

18-22 ÓRA

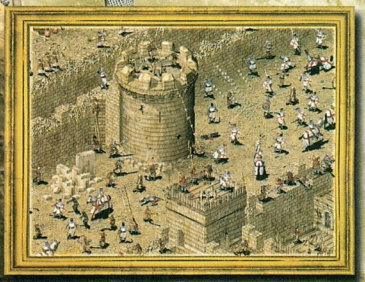
+ Hangulatos
+ Taktikus AI
+ Zene
– Grafika, spell-effektek
– Apró kezelésbeli hibák

85%

FIREFLY STUDIOS

STRONGHOLD CRUSADER™

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ RTS, AMELY VALÓSÁGHŰEN MUTATJA BE A KERESZTES HADJÁRATOK VÉRES KÜZDELMEIT.



FIREFLY™

Content Rating OK 11+ ELSPA

PC CD

GATHERING OF DEVELOPERS A TAKE-TWO COMPANY

© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, the FireFly Studios logo, Stronghold Crusader, and the Stronghold Crusader logo are trademarks of FireFly Studios Limited. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take 2 Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

STRATEGY FIRST
NIVAL INTERACTIVE
WWW.STRATEGYFIRST.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

ETHERLORDS 2

És bizony a második rész is úgy kezdődik, hogy ők kezdték... Komolyabbra fordítva a szót, megérkezett az Etherlords második része, amely nem kis feladatra vállalkozik: azokkal is meg kellene kedveltetnie magát, akik az első rész után inkább hanyagolták e nevet. Az előzetes képek és videók sok jóval kecsegtettek, de a puding próbája mindig is az evés marad...

Most pedig megcsókolod a lakkcsizmámat, értve?

Az első részt lehetett szeretni (na nem nagyon, csak egy picit), és lehetett nagyon nem szeretni. Mégis elmondhatjuk, hogy volt hangulata, érdekesnek mondható cselekménye, no és persze a sajátos világa. Most pedig, az újabb rész érkezésekor olyan változásokat ígértek, amelynek végén megmarad az érdekes sztori, megmarad a fantasy-hangulat, de emellé új, káprázatos grafikát, effekteket, egy halom új hőst és varázslatot, valamint folyamatos akciójeleneteket kapunk.

A történet – játsszunk bármely oldalon is – úgy kezdődik, hogy bennünket ér egy letámadás: a határ szélénél furcsa események, rejtélyes eltűnések és halálesetek történnek. Könnyen kitalálható, hogy teljes erőbedobással vetjük bele magunkat az események pergő tűzébe, s a hosszadalmas küldetések során megpróbálunk végére járni a támadások okainak, valamint visszaállítani a békét. Egyfelől lehetünk a természet (nature of Ether) erejének oldalán, de választhatjuk a láng (flame of Ether) erőinek küldetéseit is. Akármelyikre is esik választásunk, nem fogunk unatkozni, ugyanis a készítők álltak a szavukat: egyik harctól a másikig fogunk bolyongani. Itt kell megemlítenem azt is, hogy a készítők állítása (szabad mozgástér a pályán és többféleképpen befejezhető pályák) csak részben igaz. A szabadság ugyanis csak azt jelenti, hogy egy-két helyen tényleg mehetünk többfelé is, de előbb-utóbb mindig egy irányba kell eljutnunk, sok esetben pedig nem mehetünk kedvünk szerint, még ha az út szabad is lenne előttünk. A többféle befejezés pedig az előbbiből adódik: maximum abban lehet pályánként eltérni, hogy előbb a kis kócos barnát, majd aztán a nagy, buta tekintetű zöld gonoszt győzzük le, avagy fordított sorrendben teszszük ezt. A végzetünket sosem tudjuk elkerülni, a végén mindig meg kell tennünk, ami a haza megkövetel – de félreértés ne essék: ez nem baj! Sőt, a sok-sok akció sem az, hiszen itt aztán kedvünkre dúskálhatunk a fantasy-harcokban: varázslás-hegyek, a megfelelő módon és időben. A harcok során ugyanis egyáltalán nem mindegy a sorrend: saját és ellenfelünk életerejét, valamint megidézett segítőink élet- és sebzéspontjait állandóan szem előtt tartva kell döntéseket hoznunk a következő lépésről. A harcok természetesen körökre osztottak, s ha nem kapcsoljuk be az options-ben a gyorsított játékmódot, akkor nagyon hosszas percekig is elidőzhetünk egy-egy küzdelemnél.

A különböző karakterek és varázslatok tekintetében valóságos Kánaán tárul elénk. 16 új teremtmény és több mint 30 új spell szerepel a repertoárban, így értheti, ha a bőség zavaráról kell beszámolnom. Bár a főmenüben szerepel enciklopédia, mégsem állíthatom azt, hogy hamar képben leszünk majd. Gondolhattak erre a készítők is, hiszen az autocombat mód választásával egy-egy ütközet lezajlik saját magától is, ami ugyan unalmas, de egyrészt nagyon jól lehet belőle tanulni a későbbiekre, másrészt pedig a harc bármelyik fázisánál visszavehetjük az irányítást. Talán itt érdemes megjegyezni azt is, hogy egymás ellen játszva rögzíthetjük harcunkat, és bármikor visszanézhetjük azt. S ha már újításokról esik szó, akkor meg kell említenem a beépített térkép- és küldetésszerkesztőt, sőt, ha nagyon kreatívak vagyunk, akkor még egyéni spellekkel is kísérletezhetünk.

Az eddig leírtak azt sugallhatják, hogy a második rész nemcsak sokat fejlődött, hanem még a kitűnő, vagy majdnem kitűnő besorolásra is pályázhat – nos, erről sajnos nincs szó. A végül is nem túl fényes, inkább középszerű osztályzatért az átlagos grafika, a nem túl meggyőző irányítás, a távoli kameranézetek és a gyenge hangok együttesen felelősek, melyek sajnos sokat rontanak az összképen.

Doki

RONTÁS A JÁTÉKON...

Nos, nemcsak a játékban, hanem a játékon is rontás van, hiszen a sok jó tulajdonság mellett sok a gyenge pont is. Sajnos az első negatívum pont a grafika, ami nem is annyira gyenge, mint inkább középszerű. Egy fantasy-világban pedig aztán igazán lehetett volna élni, ehelyett sokszor elnagyolt részletekkel találkozhatunk. Nem tetszett az irányítás sem, ami ugyan egyszerűen az egérrel történik, de gyorsított játéknál – s a legtöbben bizony így játsszák majd – kifejezetten zavaró minden, két harc közötti kószálás. A kameranézetek túlságosan távoliak, így a 360 fokban történő körpanoráma használati értéke csak átlagos. A zenét és a hangeffekteket pedig még belehallgatásra se nagyon ajánlanám...

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem dolgozták ki jobban a hangokat, illetve zenéket?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Etherlords - 80%

warcraft III - 92%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

24-30 ÓRA

- Akciódús
- Auto-combat funkció
- Sok új spell és karakter
- Zene, hangok
- Irányítás, hangulat

79%

Játssz velünk!

A legprofibb játékosok csak a PC-150 -ben bíznak, mely egyike a Sennheiser Communications öt legújabb PC headset-ének. A kényelmes fejpántnak köszönhetően, az órákon át tartó játék és az Internet szörfözés is teljesen új élménnyé válik. A zajszűrős mikrofon, a hangerőszabályzás és a némítási funkciók további előnyökhöz juttatnak versenytársaidhoz képest. A hangeffektek pedig igazán ütősek, hallod?

Game on

BaSys 2040 Budaörs, Építők útja 2-4., Tel.: 06-23-415-541 Fax: 06-23-415-182 basyscom@mail.basys.hu www.basys.hu

SENNHEISER

64 **SILENT HILL 3**
A túlélő-horror sorozat készítői úgy gondolták, hogy az eddigi részek nem voltak elég ijesztőek. Most belehúztak...

KALAND/RPG

Ahogy a hírekben olvashattátok, készül a Lesuire Larry Suit nyolcadik része! Sajnos úgy tűnik, hogy a Runaway: Road Adventure sikere nem győzte meg a készítőket, a játék teljes 3D grafikában pompázik majd. Ez nem feltétlenül rossz ómen, a Broken Sword legújabb része is 3D, de a készítők mégis megtalálták a maximális élvezethez vezető utat. A rovatot leginkább a hónap legnagyobb bejelentései, és az év talán legjobban várt játékának, a Silent Hill 3-nak a leírása tölti ki. A rettegésre vágyók készülhetnek, a túlélő-horror sorozat készítői most aztán tényleg beleadtak mindent, a kipróbálása után az előző részek gyenge bemelegítésnek tűnnek...

TARTALOM

59 | THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

A Fallout név talán jó emlékeket ébreszt az RPG rajongókban. Jó ideje várjuk már, hogy a harmadik rész elkészüljön, és jelen állás szerint úgy néz ki, hogy várhatunk még egy darabig. A project sorsa legalábbis bizonytalan, szerencsére a berlini székhelyű Silver Style Entertainment egy nagyon hasonló stílusú játék fejlesztésébe kezdett.

60 | THE BARD'S TALE

1985-ben új fejezet kezdődött a kalandjátékok történetében. Akik akkoriban már számítógép közelébe kerültek, találkoztak egy kikerülhetetlen, kihagyhatatlan játékkal, mely a Bard's Tale címet viselte. Minden platformon megjelent, és két folytatása is elkészült. Azóta csak az öreg motorosok emlékezetében élt, egészen mostanáig, ugyanis Brian Fargo – akinek a Fallout-ot is köszönhetjük – a fejébe vette, hogy elkészíti a játék modern feldolgozását. Állunk elébe...

62 | ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

Egy, a mi létünkkel párhuzamos síkon létező, alternatív világban járunk, egy olyan világban, amit szinte teljes egészében sivatag borít, az emberek pedig néhány, óriási 20-30 milliós nagyvárosban, ún. megacitykben tengetik napjaikat. Az átlagember a néhány kiváltságos elnyomása alatt él, megfosztva szabad akaratától és bármiféle reménytől, hogy kitörhessen ebből a testi-lelki terrorból. Mindössze négy állam létezik ezen a világon – a fáma szerint alapvető különbségek lesznek az államok között – ám hogy mik is ezek, azt homály fedi...

64 | SILENT HILL 3 - 84%

Csak nálunk! Csak most! Csak önöknek! – mondhatnánk, de természetesen nem tesszük, a szerénységünk nem engedi. Egy biztos, elsőként teszteltük a Silent Hill sorozat legújabb részét, már alig vártuk, hogy újra a köddel borított kisváros utcáin koptathassuk a lábunkat, és az idegeinket. A kalandjáték elemeket most még keményebb horror elemekkel tűzdelték meg, és az egészet leöntötték a félelem esszenciájával. Csak erős idegzetűeknek!

ELŐREJELZÉS

SW Galaxies: An Empire Divided	2003/11	Ubi Soft
Curse: The Eye of Isis	2003/11	Wanadoo Edition
Uru: Ages Beyond Myst	2003/11	Ubi Soft
SW: Knights of the old Republic	2003/11	Activision
NN: Hordes of the Underdark	2003/11	Atari
The Egyptian Prophecy	2003/11	Dreamcatcher
Traitor's Gate 2: Cypher	2003/11	Dreamcatcher
Conan: The Dark Axe	2003/11	TDK Mediactive
Dungeon Siege: Legends of Aranna	2003/12	Microsoft
Horizons	2003/12	Atari

TOPLISTA

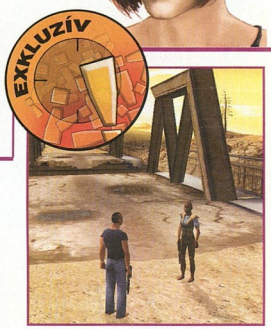
1. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
2. Runaway: A Road Adventure	GMX Media
3. NWN: Witch's Wake	Atari
4. Icewind Dale 2	Interplay
5. Arx Fatalis	JoWood
6. Pirates of the Caribbean	Ubi Soft
7. Morrowind	Ubi Soft
8. Syberia	Microids
9. Dungeon Siege	Microids
10. Silent Hill 3	Konami

KOCH MEDIA
SPIRIT
WWW.VOODOOISLANDS.COM
2004. FEBRUÁR

THE FALL:

LAST DAYS OF GAIA

Emlékszem, kissrác koromban éjszakákba nyúló kalandozásokat csaptunk vaskos könyvek fölött görnyedve, lehetetlen oldalszámú, karakter-sorsokat megpecsételő dobó-„kockákat" dobálva. Mint mindenki, mi is a papírformának megfelelően fantasy-világokkal indítottunk. Aztán persze szerettünk volna átnyergelni más birodalmakba is, de sajnos az akkori korlátozott lehetőségek, illetve hiányos nyelvtudásunk ezt nemigen tette lehetővé. Így szép lassan „kikoptam" a társaságból, és rövid RPG-s pályafutásom itt véget is ért...



A stáb áthidaló megoldásra vár.

Egészen addig, amíg meg nem jelent a PC nyomorúságos kis életemben! De nem mondhatnám, hogy annak idején tobzódtam volna az alternatív RPG-kben – voltak próbálkozások, és nem tagadom, biztosan volt jó pár sikeres is, de így visszatekintve nemigen tudnék nagy neveket felsorolni (a hiba bennem van, tudom...). De hagyjuk a múltat, nézzünk meg most egy ígéretes, hamarosan debütáló darabot, mit mutathat egy fanyalgó RPG-snek!

A sztori

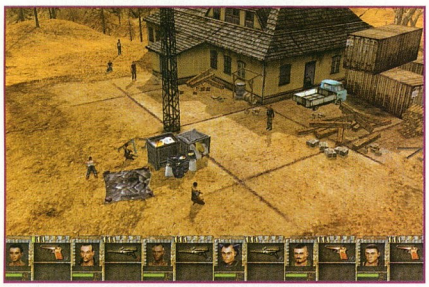
2083-ban járunk, amikor is a világ romokban áll, köszönhetően egy balul elsült NASA-kísérletnek, miszerint iszonyatos mennyiségű CO2-t kellett volna a Mars felszínére pumpálni, ezzel emberibbé varázsolva a vörös bolygót. Egy szélsőséges csoport viszont úgy gondolta, ha megzsarolja a világot, hogy a Földön engedik szabadjára a gázt, követeléseiket azonnal teljesíti a világ. Végül is nem tudni, ki engedte szabadjára a poklot, talán a terroristák, talán csak műszaki hiba volt – nem is számít ez már, a lényeg, hogy a CO2 egy jó része a tárgyalások közepette valóban az Anyabolygón végezte. A hatás katasztrofális volt és visszafordíthatatlan, a túlélők pedig az összefogás és újjáépítés helyett inkább egymással háborúztak az utolsó ivóvízforrásokért...

A játék

Ebben a nem éppen biztató jövőben kell helyt állnunk a germán Silver Style játékában, maximum hatodmagunkkal. Mielőtt még félreértenéd, nem egy multiplayeres szerepjátékkal lesz dolgod, egyszerűen csak arról van szó, hogy összesen hat ember lehet a csapatodban. A fejlesztők azt ígérik, ha a történettel végeztünk is, a játék nem fog véget érni, szabadon garázdálkodhatunk és fejleszthetjük kis karaktereinket akár az idők végezetéig. Ha már a karakterek fejlődésénél tartunk, el kell mondanom, hogy a The Fall rendszere 6 különböző tulajdonsággal és 14 képességgel ruházza fel a kalandorokat. Mindegyik ismerős lesz a hasonszőrű játékokból, ezeket nem részleteznem most. Beszéljünk inkább a harc menetéről! A legfontosabb, hogy a dolog realtime zajlik, majd ha bizonyos események következnek be (ellenség a látómezőben, egy csapattag megsérült, stb.), akkor a játék leáll („autopause"-nek hívják az ilyet a hozzáértők), így lesz elég időd átgondolni a stratégiádat. Ez jól hangzik, más játékokban is működött, vélhetőleg itt is fog. Talán még arra is lehetőségünk lesz, hogy mi határozzuk meg, milyen események váltják ki az autopause-t (lásd UFO: Aftermath). Amit viszont biztosan testre szabhatunk, az az, hogy hogyan viselkedjenek embereink, ha pl. eltalálják őket, ellenséget észlelnek, stb.

Még egy dolog, amiről eddig mélyen hallgattam, a megjelenítés: szintén testre szabható, hogy izometrikus vagy 3D-s, külső nézetben szemlélnéd-e szívesebben az eseményeket. Egyelőre csak ez utóbbihoz volt szerencsém, állóképek formájában – de azt már így is elmondhatom, hogy a környezet részletesen kidolgozott, az objektumok úgyszintén, a színek és a kietlen táj, a nyomokban felfedezhető régmúlt civilizáció pedig mind megadja (meg fogja adni...) azt az alaphangulatot, ami ahhoz kell, hogy tisztességesen beleélhessük magunkat a történetbe. Ami mellett viszont nem mehetek el szó nélkül: a textúrák lehetnének nagyobb felbontásúak és (legalábbis egyelőre), és az antialiasing is hiányzik... A fejlesztők 2004 márciusára ígérik a játékot, egy esetleges demó sem kizárt, de ezt a kérdést egyelőre nyitva hagyták.

Thomas



MINI INTERJÚ

A kérdésekre a játék vezető tervezője, Carsten Strehse válaszol.

- Hogyan működik majd a karaktergenerálás a játékban?

- Minden karakternek hatféle tulajdonsága lesz, és tizennégy képessége. A tulajdonságok: erő, mozgékonyság, fürgeség, lelki alkat, intelligencia, karizma. A képességek: közelharc, könnyű fegyverek, nehéz fegyverek, mesterlövész fegyverek, speciális fegyverek, hajító fegyverek, robbanószerek, túlélés, lopakodás, tolvajlás, mérnök, vezetés, gyógyítás. Mind a képességek, mind a tulajdonságok fejlesztése nagyon fontos, egy-egy pontnyi fejlődés is kihat a játékmenetre.

- Mennyire fontos a harc a játékban?

- Annak ellenére, hogy a játékban nagyon fontos a történet, rengeteg harc lesz benne. Azt gondoljuk, hogy a 3D RPG-k egyik leggyengébb eleme általában a harc kivitelezése, legalábbis a játék többi részéhez hasonlítva. Néhányat kattingatni kell, és azzal már vége is. Nálunk a játékos eldöntheti, hogy gyorsan túl akar-e esni a harcokon, vagy belemegy a csatákba, amennyire csak lehetséges.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 256 MB, 650 MB HDD, 32 MB DirectX-kompatibilis, Graf kártya
MIBEN LESZ MÁS: Teljes interakció, részletes környezettel, három nehézségi fokozat, 300-féle fegyver

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Hangulat
+ Grafika
- Semmi korszakalkotó

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
INXILE
WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM
2004. IV. NEGYEDÉV

THE BARD'S TALE

Azokban az ősidőkben, amikor az emberek a D&D-t még leginkább papíron játszották, és az otthoni számítógépek 8 bites csecsemőkorukat élték, megjelent egy nagyszerű játék, mely a klasszikus RPG-k minden elemét magában hordozta, izgalmas volt és abbahagyhatatlan.

Vigyázzatok vele... még ránk uszul a harcikutya!

Ez volt a Bard's Tale, az Interplay égisze alatt tevékenykedő Michael Cranford játéka, mely minden akkori platformon sikert aratott, és még két rész készült el belőle. Aztán valahogy eltűnt az oldalvizen, jöttek az újabb CRPG sikerek, hiába akarta a még ma is több ezres rajongótábor feltámasztani. Ám most történt valami: az Interplay egyik alapítója és egykori elnöke, Brian Fargo, aki mögött olyan játékok állnak, mint a Wasteland és a Fallout, összeveszett a túlságosan is elüzletiesedett menedzsmenttel, és kilépve egykori sikerei színhelyéről új céget alapított inXile néven. Amikor körülnézett használható játéköltetért, kiderült, hogy a cím 10 éve hever parlagon, így minden joga megvásárolható. Fargo lépett, és nemrég megszületett a bejelentés: készül az új Bard's Tale!

A játék csak szellemében kapcsolódik a nagy elődhöz, annak alapelemeit felhasználva, de lényegesen modernebb köntösben, akció-RPG stílusban.
A nagyszabású projekt már egy éve készül, a dialógusok megírása, a térképek és küldetések megtervezése fél évet vett igénybe, a tervdokumentáció 700 oldalt tesz ki. A Bard's Tale sztorija valós helyszínen indul, Skócia északi csücskében, Skara Brae ősi romjai árnyékában, ahol norvég, skót és kelta mítoszok keverednek egymással.

A játék alapjaiban egy nyílt végű kaland lesz, melynek keretét egy narrátor mesélése adja. 5000 sornyi párbeszéd, több mint 50 ezer szó szerepel a forgatókönyvben, és az egész élő hanggal lesz rögzítve. A Bárd egy-egy kérdésre válaszolhat barátságosan vagy „harapósan", és Fargo szerint sikerült kidolgozni egy olyan dialógusfát, ahol valóban ennek megfelelően folytatódik a sztori. A minimum játékidő 30 óra körüli lesz, 14 különféle régió vár felfedezésre, mindegyik 1-4 térképpel vagy küldetéssel – bár a fentiek szellemében válaszaid és akcióid hatására lehet, hogy nem fogod mindegyiket elérni. A játék felépítése nagyjából úgy néz ki, hogy a Bárd járja az országot, betér kocsmákba, ahol elénekli kalandjait, és különféle helyzetekbe bonyolódik. Ezeket magának kell megoldania, ehhez társakat is szerezhet, és lényeket idézhet meg – az út közben megtanult dalok segítségével. Kezdetekben csak egy nyomorék kis patkányt „énekelhet elő", ám később egyre jobb és több karaktert. Külön poén, hogy a Bárd „lényraktára" véges, és ha már minden „rekesz" betelt, de Te újabb figurát teremtesz, lényeid megmérkőznek egymással a szabad helyekért...

Grafikailag persze a játék abszolút modern, sőt a megjelent képeket látva elég ütős lesz, szíve a Baldur's Gate Dark Alliance átalakított motorja. Sajnos a fő platform PS2, mivel Fargo szerint ezen a konzolon még nem készült igazi, nyílt végű akció-RPG – reméljük, azért a PC-t sem hanyagolják el az urak.

A Bard's Tale, mint írtam, egy éve készül, és még legalább egy év van hátra. Fargo ugyanis amolyan „Blizzardos" módon annyit mondott: csak akkor jelenik meg a játék, ha az minden elemében a legmagasabb szintet üti meg. Mivel anno jómagam is élvezetes csatákat vívtam Mangar szörnyű seregével, semmi mást nem mondhatok: áldásom rá!

]{redenc

ARANYSZAVAK

Ami engem leginkább megfogott, az a szellemiség, melynek jegyében a játék készül. Minden továbbinál többet mondanak Fargo szavai: „Hányingerünk van a kliséktől. Fárasztanak minket a szokásos missziók és mellékküldetések. Az ötlet a 'kiválasztottról' egy baromság. Játékunk főhőse, a Bárd ezzel tisztában van. Ha belefut egy hercegnőbe egy toronyban, azt kérdezi: 'Miért nem őriznek már senkit a földszinten?' A Bárd találkozik pár emberrel, akik azt hiszik, ők a kiválasztottak, és mind laposra lesznek verve. Szórakoztató, de a helyzethez illően humoros játékot szeretnénk készíteni. Ki akarjuk gúnyolni a kliséket. A játékosaink okosak. Nem kell egy 15 éves D&D játékos szintjére lemenned, ha játékot akarsz írni." Aranyba önteni, kinyomtatni, sokszorosítani!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1 GHz processzor, 32 MB DX8 VGA (HW T&L), 128-256 MB RAM
MIBEN LESZ MÁS: Szakítani fog az RPG-klisékkel, sőt egyenesen kifigurázza azokat.?

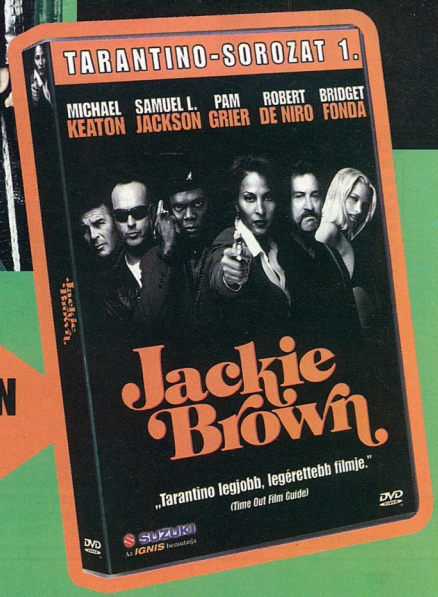
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- \+ Grafika
- \+ Szavatosság
- − Esetleges konzol átirat

A DVD magazin
legújabb száma már kapható

Chicago
Az Oroszlánkirály
Charlie Chaplin
28 nappal később
Vörös sárkány

Ára: 2490 Ft



DVD-melléklet: JACKIE BROWN
A teljes film magyar felirattal és szinkronnal

Info: 412-1916

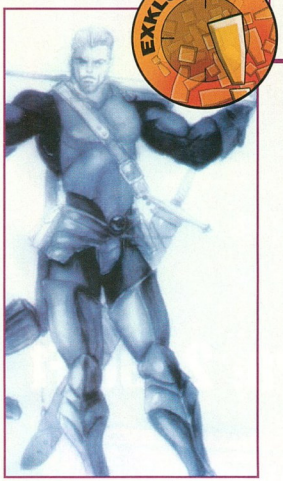
TBA
PM STUDIOS
WWW.ETROM.NET
2004. MÁRCIUS 26.

ETROM:

THE ASTRAL ESSENCE

EXKLUZÍV

Egy RPG-nél elvárható, hogy legyen egy tisztességes történet, jól kidolgozott, épkézláb világ, és ez az egész nyugodjon egy viszonylag valósághű, de nem agyonbonyolított rendszeren.



Az Etromhoz készítettek képregényt, „igazi" (öő... hogy is fogalmazzam... számítógép nélkül játszható ;-)) szerepjátékot, és a jó ég tudja, hogy mit nem fognak még... Ez eddig pozitívum is lehetne, ha az egész mögött egy átgondolt, ésszerű, de legalábbis igényes sztori állna, olyan, amiben van koncepció, valamiféle logika – de nincs. Még egyszer mondom, ha pl. egy FPS-ről lenne szó, hidd el, nem fanyalognék, de az Etrom nem az, hanem egy multiplayeres, nem-lineáris történetű (manapság ez már alap :)) szerepjáték, ami – ahogy elnézem – erősen akció-orientált lesz. Nézzük a játék sztoriját, ha már ilyen hosszasan értekeztem róla!

Egy, a mi létünkkel párhuzamos síkon létező, alternatív világban járunk, egy olyan világban, amit szinte teljes egészében sivatag borít, az emberek pedig néhány, óriási 20-30 milliós nagyvárosban, ún. megacitykben tengetik napjaikat. Az átlagember a néhány kiváltságos elnyomása alatt él, megfosztva szabad akaratától és bármiféle reménytől, hogy kitörhessen ebből a testi-lelki terrorból. Mindössze négy állam létezik ezen a világon – a fáma szerint alapvető különbségek lesznek az államok között – ám hogy mik is ezek, azt homály fedi... Amiben viszont megegyeznek, az az, hogy mindenhol tilos elhagynia a megacityket egy átlagpolgárnak, valamint minden egyes születésre egy elhalálozásnak kell esnie – aki ezt a szabályt megszegi, halál fia/lánya. Ezenkívül mindenkinek együtt kell élnie azzal a tudattal, hogy folyamatosan megfigyelik, minden lépését feljegyzik, és semmilyen „gyanús" cselekedete sem marad megtorlás nélkül. Etrom világában igencsak észnél kell lenni, ha életben akarsz maradni: ha valahogy mégiscsak kijutsz egy megacityből, a kietlen sivatag vár, ahol két évszak váltakozása – 6 hónap perzselő hőség, 6 hónap dermesztő fagy – fogad (az eredeti szöveg tele van közhelyekkel, úgyhogy én is megengedtem magamnak párat... :)). Ha ez még nem lenne elég, a levegő is mérgező: ha nem viselsz egy speciális maszkot (respirator), 3 nap alatt végez veled egy gyógyíthatatlan kór. A sivatagon túl pedig a Semmi Földje van, amit aztán tényleg tilos megközelítenie bárkinek is, már csak azért is, mert itt már a maszkod sem véd meg a haláltól.

Foglaljuk össze, honnan szedték össze az alkotók világuk történetét és felépítését: párhuzamos világok és azokból a mi létsíkunkra szabadult bestiák – lásd a képregényt, a honlapon (na igen, egy valamit elfelejtetem: a játékban különböző démonok, sárkányok és egyéb állatfajták fogják megkeseríteni életünket...). Ezt már ellőtték egypár helyen, ami most elsőre beugrik, az a Doom. A túlzsúfolt nagyvárosok képe és a szigorú születésszabályozás pedig szinte bármelyik sci-fi történetben ott van, egy orwelli világ (tudod, a Nagy Testvér figyel Téged! ;-)) belekeverése pedig elég merész húzás volt, könnyen visszafelé sülhet el a dolog, tekintve, hogy mára igencsak közhelyivé vált a téma. A mindennél értékesebb, mindent kiváltó ásványkincs pedig szinte minden valamirevaló real-time stratégia motorja – itt viszont attól tartok, annyi a szerepe, hogy nyitva hagyjon egy kiskaput a fejlesztőknek (még inkább a kiadónak :)), hogy még egy bőrt lehúzhassanak a játékról, RTS-fronton.

A játék világának háttértörténetét már ismered, itt az ideje, hogy megismerkedj a főhősökkel is! A „főszereplő" Etrom lesz, akinek eddigi nyugodt, ex-rohamosztagos életét felkavarja egy talált tárgy, az „Astral Essence". Amúgy az Etrom szó olasz eredetű – nem is hinnéd, de a játékot olaszok fejlesztik – és annyit jelent, hogy halál. A vezető designer elmondása szerint ez a szó szimbolizálja leginkább a főhős helyzetét a játékban. Egyszóval főhősünk válaszokat szeretne a fejében kavargó kérdésekre, úgyhogy felkerekedik, hogy utánajárjon a dolgoknak. Kábé itt kapcsolódunk be az eseményekbe: mi fogjuk irányítani Etromot, akivel harcolnunk kell – sokat, nagyon sokat, lévén, hogy egy „point and click"-rendszerű akció-orientált RPG-vel van dolgunk. Továbbá új, ismeretlen helyeket és embereket fogunk felfedezni szerte a 4 államban és a fentebb említett halálos sivatagokban, mindeközben pedig nekünk kell egyengetnünk emberünk fejlődését, de ennek menetét majd a következő részben.

AZ ETROM VILÁGA

Biztos nem leszek egyedül azzal a véleménnyel, hogy az Etrom világa egyfajta neogótikus korongvilág lehet, bár ezt leírva sehol sem láttam, én mégis így képzelném el a fentiek alapján. Az energiát egy különleges anyagból, a Chroma-ból nyerik, aminek eredetéről szinte semmit sem tudni. A lényeg, hogy bármely területen hasznosítható energia nyerhető belőle, kezdve az ipartól a mezőgazdaságig, sőt még a fegyverek muníciójául is ez az ásvány szolgál. A másik dolog, amit tudunk a Chroma-ról, az az, hogy rendkívül körülményes bányászni, és csak egészen kis mennyiség tiszta Chroma nyerhető ki a törmelékből. Ellenben 1 grammja egy megacity 10 éves energiaszükségletét fedezheti. Mondanom sem kell, a Chroma-lelőhelyekért kemény csatákat vív egymással a 4 állam.

térről egyelőre nem hajlandó nyilatkozni az olasz fiatalember.
A harcrendszerről is csak annyit tudni, hogy többféle módon mozoghatunk (tudunk teszem azt lopakodni, ha a helyzet úgy hozza), lehetőségünk van közelharcra, használhatjuk lőfegyverünket is, továbbá különböző járművekbe is beugorhatunk. Ha fantasyelemekkel megtűzdelt szerepjátékról van szó, joggal elvárhatjuk, hogy varázsolhassunk emberünkkel! A játékrendszer erre is ad lehetőséget, de mit ne mondjak, ennek részleteit szintén homály fedi, viszont annyit tudni lehet, hogy a mágia alapját a főhős egész lényét átható Astral Essence adja, továbbá minden varázslat bizonyos mennyiségű Astral Pontot emészt fel. Maximum két varázslatot memorizálhatunk, amiket aztán egyszerűen csak aktiválnunk kell, ha a szükség úgy hozza. Ebből is láthatod, hogy nem bonyolították túl a dolgokat, ami – kell-e mondanom? – nem is olyan nagy baj egy ilyen jellegű játéknál! Hallani még két mellékszereplőről, egy lányról, aki valamiféle kovács lenne, ezenkívül még annyi említést tesznek róla, hogy magányos és csendes... A másik szereplő egy affélé jós, Joan, aki ismeri a már rég elfelejtett ősi történeteket, és jóslatai sohasem hazudnak. Ebből is világosan látszik, hogy a történettel kapcsolatban még rengeteg a fehér folt, a hiányosság. Csak remélni tudom, hogy a jövőben ez pozitív irányban fog változni...

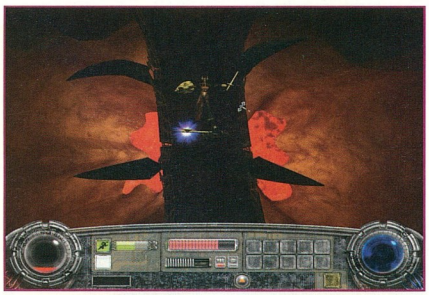
Gondolom, észrevetted, hogy mostanra jócskán leszedtem a keresztvizet ez Etromról, azonban úgy teljes a kép, ha megosztom veled azt is, ami tetszett a játékból! Nos, amilyen összecsapott, felületes munkát végeztek az alkotók a sztorival kapcsolatban, annyira dicsérnem kell a grafikusok és programozók munkáját! Bár még csak az alfaverzió képeit láthattam, azt hiszem, a képi megjelenítéssel nem lesz gond. Természetesen a játék teljesen 3D-s, a kezelőfelület letisztult, egyszerű, jól átlátható (ha megengeded, hogy húzzam még a számat egy kicsit: nekem első blikkre a Diablo jut róla eszembe), a textúrák nagyon szépek, részletesek. Az árnyékokkal és fényeffektusokkal sincs baj – láttam már szebbet is, de előlegezzük meg a készítőknek, hogy a végleges verzióig ez még fejlődni fog. A környezettel sincs bajom, megadják a kelló hangulatot, jól kidolgozottak, minden a helyén van. Ellenben remélem, nem csak dungeon-ökben fogunk kalandozni, mert a monotonitást

nem fogja a szép grafika sem ellensúlyozni... Továbbá ki kell emelnem, hogy hétféle (!) befejezése lesz a játéknak, és – hála a nem-lineáris játékmenetnek – az Etrom szabadon is játszható!

Összegezve a fentieket azt kell, hogy mondjam, nem tudom határozottan megmondani, mi a véleményem, illetve a prognózisom a játékkal kapcsolatban! Tulajdonképpen tetszetős darab, ha nem szúrják el a stílusarányokat, egy nagyon szép, akcióorientált, RPG-s beütésű kalandjátékkal lesz dolgunk. Ebben az esetben eme pozitívumokkal az Etrom „elbírja" a gyengécske, összecsapott és mindenhonnan összelopkodott sztorit... Nem tehetek róla, egyszerűen az az érzésem támadt, mintha a történetet a készítők egy „sztori-varázsló" gép elé ülve készítették volna: ráböktek a kelló klisékre, majd végezetül megnyomták a „Finish"-gombot, és abból készült az Etrom világa... Én azt mondom, egyezzünk ki döntetlenben, és várjuk meg, mit nyújtanak a P.M. Studios-os fiúk 2004. vége felé...

Thomas

"S akkoron beizzítám az anatóliai szent forrasztópákát... s kik nékem nem kedvesek, megdöglendenek."



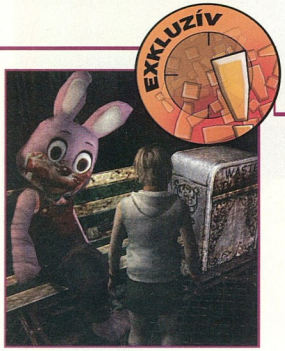
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Nagyon szép, részletesen kidolgozott grafika.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika
Hangulat
Gyermeteg történet

KONAMI
KONAMI
WWW.SILENTHILL3.DE
AZ ÁR NEM ISMERT

SILENT HILL 3



Hányszor mondjam el még, hogy étkezés után töröld meg a szádat!

Azt hiszem, már láttátok. Mert akárhányan is vagytok, mind az értékelésnél kezditek olvasni a bemutatókat – így hát már eleve valamiféle előítélettel közeledtek a játék felé. Most pedig rajtam a sor, hogy megmagyarázzam: hogyan lett 8 százalékponttal kevesebb a tavalyi év leginspirativabb játékának a folytatása.

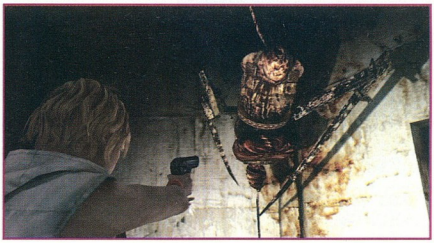
A Konami tavalyi évben megkezdett PC-s terjeszkedésének köszönhetően olyan címekkel gazdagodhatott gyűjteményünk, mint a Silent Hill 2 vagy a Metal Gear Solid 2: Substance – igazi konzolos kasszasikerek, melyek átportolás után kiáltottak, s áldjuk a sorsot: kívánságunk meghallgatott. A dömping azonban nem ért véget: sorozatban jelennek meg azóta is a kiadó fémjelezte játékok (International Superstar Soccer 3, Apocalyptica) – így érkezhetett el a pillanat, hogy a 3 CD-nyi előd után háromnegyed évvel most újra visszatérhetünk Silent Hill városába, immáron 1 DVD-nyi adathalmazon.

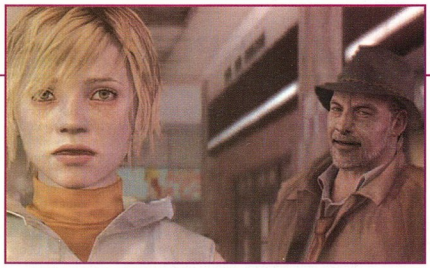
A játék eredetijeként természetesen a tavasszal debütált PlayStation 2-es verzió szolgált – ám a Silent Hill 2 PC-s verziójával szemben ezt nem adták ki külső fejlesztőcégnek (akkor a Creature Labs erőn felüli munkát végzett, hogy látványban és irányításban PC-s szintre hozza a játékot), maradt a Konami belső gyártású projektjei között. Érzésem szerint nagy kár a spórolásért, még akkor is, ha viszonylag ilyen hamar (szinte fél évvel az eredeti megjelenése után) megtörtént az átírás, mert mint arra majd az értékelésnél bővebben kitérek: jó néhány gyermekbetegséggel rendelkezik a lelkem, amik többek között a következő oldal alján lévő százalékot is meghatározták. Nézzük azonban, milyen újításokkal, és főleg milyen kerettörténettel vár minket a Team Silent – a Konami kizárólag Silent Hillek gyártására szakosodott tagozata!

18 hónapos kemény munka, arculattervezés, karaktermodellezés, szereplőválogatás, stúdiófelvétel állt az idén májusban, Európában debütált Silent Hill 3 készítői mögött – akik nem titkoltan egy következő szintre próbálták tornászni az amúgy sem éppen gyerekmeséről elhíresült sorozatot. Az Alone in the Dark, Resident Evil sorozat nyomdokaiban szteppelő – immáron – trilógia elsőként PlayStation-ön látta meg a napvilágot, és sajnálatos módon egy GameBoy-os konverzión kívül a mai napig sem érhető el más formátumban. Pedig a túlélő horrorként kategorizálható játék alapjaiban változtatott meg minden sémát, amit a fent nevezett két sorozat lerakott: mozgó kamerák, filmes megoldások, igazi dráma, rettegés és remek jellemrajzok. A játéksorozatok megszokott világától eltérően azon kevesek közé sorolhatjuk az SH szériát, melyben a következő rész nem egyenes ági folytatása a történetnek, hanem egy teljesen egyedülálló, önmagában is 100% értéket képviselő játékról beszélhetünk. Így, akárcsak a Final Fantasy szériát, a Silent Hill sorozatot is egy dolog kapcsolja össze: a benne található meghatározhatatlan és misztikus világ.

Hogy mitől is annyira misztikus Silent Hill városa, az már az első másodpercekben világossá válhatott minden kedves játékos számára: vadul torzított világ megmagyarázhatatlan jelenségekkel, néhol undorító, kifacsart génkísérletek eredményeire emlékeztető szörnyekkel tarkított utcarészek, kihalt sikátorok, ködbe borított városkép és szokatlan csönd. Az egész egy rossz álomra emlékezteti az embert, amiből nem tud felébredni, és csak rohan a végzete elől – ami sok esetben éppen saját maga... –, próbálja megtalálni a válaszokat a régóta hordozott kérdésekre, és ehelyett folyton csak újabbakba ütközik. Miért nincs senki a városban, miért törnek az életünkre ezek a lények, és miért változnak át a házak, utcák, terek hirtelen lepusztult, rothadó, omladozó helyiségekké? Csupa-csupa megválaszolatlan kérdés, melyek eddig együtt jártak Silent Hill világával, és csak részleteiben kaphattunk rájuk választ. A harmadik részben ezt kicsit részletesebben megvizsgálhatjuk, és a történet végére ráébredhetünk, hogy talán az egész csak bennünk zajlik, mintsem a valóságban. A külvilág csak eszköz, és Silent Hill bennünk él. Benned, bennem. Mindenkinek megvan a maga Silent Hillje...

A történetről csak nagyvonalakban beszélnék, hiszen mint olyan, ez volt mindig is a sorozat erőssége, és bárminemű információ elpuffogtatása káros lehet a játékmenetre nézve (úgy az izgalmas, ha Te magad deríted ki az adott válaszokat a kérdésekre, s nem felkészülve várod a fordulatokat). Így elégedjünk meg egyelőre annyival, hogy főszereplőnk a fiatal Heather (az első női hős az SH történelmében), aki első ránézésre semmilyen kapcsolatban nincs Silent Hillel. Ezzel az amerikai kisvárossal, a turistaparadicsommal, ahol látszólag sosem történik semmi – a helyzet azonban hamarosan megváltozik. Megtudjuk, hogy mi a kapcsolat köztünk és a város között, hogy a múlt hogyan kísért, és hogy hogyan kapcsolódik az első rész a harmadikhoz. Izgalmas lesz felfedezni még azoknak is, akik soha nem játszottak az eddigi részekkel – az összeilleszthető ugyanis zseniálisra sikeredett. Lényegi információt



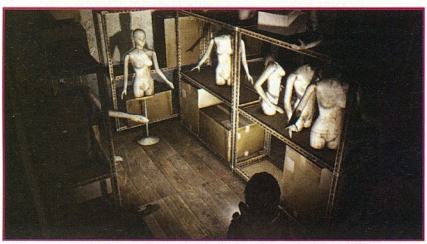


nem hallgat el a játék, tehát bárki számára élvezhető marad.

És akkor nézzük a feketelevest, vagyis hogy mit gondolok az elmúlt éjszaka során végigvitt játékról! A játékidő – ahogy a sorozat haladt előrefelé – félelmetesen lecsökkent. Míg az első részszel jó két napot bajlódtam, addig a másodikkal egy bő éjszaka alatt végeztem, a harmadik rész pedig szintén nem tartott tovább 6-8 óránál. Igaz, ez utóbbit az idő szűkösségére való tekintettel könnyű fokozaton ejtettem meg (mert, akárcsak a második résznél, itt is választhatunk az akció és logikai részek szintjét meghatározó kapcsolókat, melyekkel jóval nehezebbé tehető a játék, s ezáltal kitolható a játékmenet), ám olyan szintű visszalépést tapasztaltam a harmadik résznél, amire jómagam sem számítottam! Az csak egy nüánsznyi kis problémának számított, hogy 5 egész GigaByte-ot rámol fel a drága merevlemezünkre, na de hogy DirectX8-as videokártya nélkül el sem indul (ezek a Titanium, illetve 8500-as és e feletti fedőnévvel ellátott kártyacsaládok), azt nagyfokú pofátlanságnak tudom csak tekinteni. Elhiszem én, hogy a megfelelő megjelenítés miatt szükség van a tápos kártyákra, na de hogy ehhez kizárólagosan kötni a meglétet! Túlságosan nagy magabiztosságra utal, ami csak addig nem baj, amíg a többség rendelkezik a szükséges konfigurációval. Ez azonban még egyáltalán nincs így – s szomorú lennék, ha ez a fajta tendencia folytatódna. Legalább az esélyt adjuk meg, hogy a megfizethető kategóriájú gépekkel is nekiveselkedhessenek a rajongók a játéknak, és ne csak egy erőművel közelíthessenek felé.

Amit még a negatívumok számára írhatunk, az lényegében a kezelés megoldása, amit egyszerre akartak barátságossá, és kényelmessé tenni, ám ezzel csak azt érték el, hogy még bonyolultabb lett minden, mint volt. Az egyszerű iránygombokat kitoldották az oldalazás lehetőségével, és így olyan FPS-eket megszégyenítő billentyűzetleütéseket kell majd produkálnunk, amik egy külső nézetből játszódó kaland/akciójátéknál nem éppen a legszerencsésebbek. Így javaslom az alapból megadott beállítások megváltoztatását – még akkor is, ha adott esetben le kell mondanunk az egér adta előnyökről. A második rész billentyűzet-beosztását felidézve azt hiszem tökéletes megoldást kaphatunk.

Sajnálatos tény, hogy mindössze 3, azaz három karakter kapott főbb szerepet Heatheren kívül – ennyi szereplővel futhatunk tehát össze, ők fogják bonyolítani a szálakat. És azonkívül, hogy igen



látványosan kidolgozottak (ilyen szintű számítógépes animációt nem is nagyon láthat a nagyérdemű), más pozitív tulajdonságot nem tudnak felmutatni. Hiányzik az élet, hiányzik a megkedvelhetőség belőlük. A nyomasztás teljes mértékben sikerült – már ha ez volt a cél –, azonban a sorozat eddig nem erről volt híres. Lehetett barangolni a városban, fejtőröről fejtőrőre járhattunk az épületekben – most pedig ezek hatványozott mértékben csökkentek le a folytatásban. Azt hiszem, ez jócskán visszafejlődés az eddigi részekhez képest.

Ami pozitívumnak marad, az a grafikai kivitelezés. A már fentebb említett grafikus kártyáknak köszönhetően olyan szintű vizuális megjelenéssel találkozhatunk, ami szó szerint párját ritkítja a PC-s piacon. Elvetemültebbnél elvetemültebb agyak kreálta szörnyek, kettészelt fejű kutyák, nyálkás, paranormális módon izgő-mozgó óriási, két lábon járó hústornyok, földön fetrengő és nyöszörgő kúpfejű „izék" – csak pár példa a Silent Hill 3 által felvonultatott arzenálból. A sorozat talán legbrutálisabb helyszínein – vérkiáztatott hullák, vérrel festett falak, véres lábnyomok, halálsikolyok – egy perc nyugtunk sem lesz, hogy biztonságban érezhessük magunkat.

Az értékelés tehát ezek tükrében tekintendő. Csalódásnak csalódás – ám még mindig Silent Hill! Úgyhogy nyomás haza, és beizzítani azokat az erőműveket! Ha kiborzongtátok magatokat, akkor pedig várjuk együttes erővel a talán jövőre érkező negyedik részt...

Bagó Péter

Gondodad viseltem, bekötöztelek, tápláltalak és ez a hála érte?

AZ EXTRÁK BŰVÖLETÉBEN

A Silent Hill sorozat talán egyedülálló módon inspirálta a játékosokat az újrajátszásra – ez pedig a benne található rejtett extrák, valamint különböző befejezések sorának volt köszönhető. Nos, nincs ez másként a harmadik résznél sem – most 3 különböző befejezést és vagy féltucatnyi rejtett fegyvert hozhatunk elő az újrajátszások során. A nehézségi fokozatok kijátszásával pedig újabb 10 – egyre nehezedő extraszintek tűnnek fel, hogy Heather megnyerhető ruhatáráról már ne is beszéljek. Emellett természetesen tuningolhatjuk az extra beállítások menüt is, ahol meghatározhatjuk, hogy hány töltényt érjen egy felvett pakk – valamint rendkívül érzékenyen, rengeteg olyan apróságra figyel a játék, ami kihatással lesz a játékmenetre, és interaktívan változhatnak bizonyos helyszínek. Elég, ha csak a szellemre gondolunk, aki bizonyos újságcikkek megjelenése után jelenik meg az aluljárós szinteken...

MINIMUM CONFIG: 1 GHz PIII, 256 MB RAM, GeForce3 Ti/Radeon 8500 32MB VRAM, 4.7 GB HDD

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett ismét portolni egy játékot?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Pacth

LAN/INTERNET

Silent Hill 2 - 92%

Alone in the Dark - 94%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

8 ÓRA

- + Ötletek, hangulat
- + Grafika, ZENE!
- + Újrajátszhatóság
- – Konzolos előélet
- – Nincs multiplayer

84%

70 **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND**
Csajok, tuning verdák, nitró. Az éjszakai illegális autóversenyek világába kalauzol a Need For Speed sorozat legújabb része.

SZIM/SPORT

Újra eljött az őszi-téli szezon, a játékosok lassan beköltöznek a szobába, pontosabban a monitor elé, hogy ott vészeljék át a hideg napokat. A kiadók azt gondolják, hogy mindenkinek jót tesz, ha ebben az időszakban rekord mennyiségű játékkal árasztanak el minket. Természetesen mi ilyenkor nem tehetünk mást, csak tűrünk és tűrünk. Az Electronic Arts megjelenteti összes sorozatának legújabb tagját, ezekből a kedvenceinket alaposan leteszteltük. A Konami úgy döntött, hogy megtöri az EA egyeduralkodását a sportjátékok piacán, a konzolon hatalmas sikert aratott Pro Evolution Soccer segítségével. Kitartó rábeszéléssel sikerült rávenni őket, hogy adjanak egy példányt, így alkalmunk nyílt összehasonlítani az Electronic Arts és a Konami két nagyágyúját.

TARTALOM

67 LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
Rengeteg bemutató, kép, információ, és videó előzetes látott már világot az UbiSoft féltve őrzött kincséről. Lassan már örökkévalónak tűnt a fejlesztés, amely csak nem akart véget érni. Szerencsére elérkezett a pillanat, amikor az UbiSoft lányai megkönyörültek rajtunk, egy igen kellemes béta verziót küldtek nekünk.

70 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND - 92%
A Need for Speed sorozat legújabb része az illegális éjszakai autóversenyek világába kalauzol minket. Az utolsó számunkban már bemutattuk a programot, de kitartó munkával sikerült szereznünk egy példányt, mert szerkesztőségünk tagjai és a cikkírók java már nem bírt tovább magával. Természetesen csak azért, mert már alig vártuk, hogy a programot bemutathassuk nektek.

72 PRO EVOLUTION SOCCER 3 VS FIFA FOOTBALL 2004 - 89%
Micsoda hónap ez a futballjátékok rajongóinak! Két ínyencfalat akadt a hálónkba, és ha már így alakult, úgy döntöttünk, megnézzük, mire olyan büszkék a Konami és az Electronic Arts emberei.

74 YAGER - 92%
Kevés cég merészkedik odáig, hogy DVD méretű játékot fejlesszen. Egy kis – alig tucatnyi fejlesztőt számláló – cég esetében ez még merészebb lépésnek tűnik. A Yager Development csapat nem bízott semmit a véletlenre, a ismeretlenség homályából előbújva nagyon kellemes játékkal leptek meg minket. Ahogy Freak kollega a játékot egy mondatban jellemezte: Száguldás, videochat és a fém halálsikolya. Mind egy helyen!

ELŐREJELZÉS

FIFA Football 2004	2003/11	Electronic Arts
Harry Potter: Quidditch World Cup	2003/11	Electronic Arts
Hot Wheels Highway 35 World Race	2003/11	THQ
Trainz Railway Simulator 2004	2003/11	Just Play
World Championship Snooker 2003	2003/11	Codemasters
Falcon 4.0 Gold	2003/11	XICat Interactive
NBA Live 2004	2003/11	Electronic Arts
Total Club Manager 2004	2003/11	Electronic Arts
Universal Combat	2003/12	Dreamcatcher
Secret Weapons Over Normandy	2003/12	Activision

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
4. Freelancer	Microsoft
5. Colin McRae Rally 3.0	Codemasters
6. Rallisport Challenge	Microsoft
7. Toca Race Driver	Codemasters
8. Need for Speed: Underground	Electronic Arts
9. Pro Evolution Soccer 3	Konami
10. FIFA 2004	Electronic Arts

UBISOFT ENTERTAINMENT
SSI
WWW.UBI.COM, WWW.LO-MAC.COM
2003. DECEMBER 5.

LOCK ON:

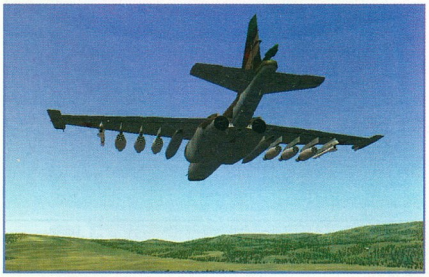
MODERN AIR COMBAT

A katonai és a polgári repülés kedvelői egyaránt úgy érezhetik, hogy a készítők már jó ideje hanyagolják őket, hiszen sok jó nem történt velük mostanában a megjelenések terén. Mintha egy picit lanyhulna a téma iránti érdeklődés a kiadók részéről, pedig a repülőgép-szimulátorok legjobbjai mindig is jelentős summát hoztak a konyhára. Szerencsére a UbiSoft-nak vagy a kedve jött meg, vagy a pénze kevés, mindegy: a lényeg a küszöbön álló alkotásuk!

Exkluzív: az új orosz szélirányméró prototípusa.

A küszöbön állás gondolatát illetően mindjárt vitába is kell keverednem önmagammal, hiszen egyrészt a kiadó nagyon ígéri a december eleji megjelenést, másrészt viszont az asztalomon – hogy stílszerű legyek – landolt bétaverziót elnézve még sok pizza és kóla fog lecsúszni a készítők torkán, mire kényelmesen hátradőlhetnek. Akárhogyan is, a jelenlegi hiányosságok és hibák ellenére azért sok mindent feljegyezhettem, lássuk hát sorba őket!

Mint az a címből is kiderül, nem a múltban és nem is a jövőben, hanem pontosan napjainkban találjuk magunkat, ennek eredményeképpen a ma használatos legmodernebb katonai technikákkal fogunk találkozni. Egy olyan repülőgép-szimulátorral van dolgunk, amely nem szakosodik egy-egy géptípusra vagy évszámra, hanem a ma rendelkezésre álló típusokat átfogóan tartalmazza. Már eleve nagynak mondható a repülhető gépek száma, hiszen két amerikai (A-10A Warthog, F-15C Eagle), öt orosz (Su 27 Flanker B, MIG-29 Fulcrum A, MIG-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D), valamint egy „német" (a német verziójú MIG-29-es) géppel indulhatunk harcba. Bár mi magunk nem irányíthatjuk, de a játék során bármikor találkozhatunk mind az amerikai, mind pedig az orosz oldalról több tucat géppel. Nem állhatom meg a kedvcsinálót: az amerikai színeket többek között az F-16C „Fighting Falcon", az F-4E „Phantom", az F-117 „Black Jet", a B-1B „Lancer" és a B-52H „Stratofortress" képviseli, a keleti oldal pedig olyan nagyszerű gépekkel lesz jelen, mint például a Su-30, a Su 34, a Su-24 Fencer, a Tu 22M3 „Backfire", a Tu-142, a Tu 160 „Blackjack" vagy a MIG-27 Flogger. Ez a repülőgép-parádé azonban nem jelenti azt, hogy csak ők jelentenek majd veszélyt, hiszen a helikopter-arzenál is példás: AH-64A Apache, AH-64D Apache Longbow, AH-1W Cobra, UH 60 Blackhawk, illetve Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator, Mi-24D Hind, MI-26 Halo egyaránt fellelhetőek lesznek. A nem repülhető repülőgépek és helikopterek együttes száma 46-ra rúg, ami elég komoly mennyiség, s kíváncsian vártam, hogy mindezt milyen minőségben, formában kapjuk vissza.



Őszintén remélem, hogy egy nagyon korai bétaverzió akadt a kezembe, mert a legmagasabb felbontásban a nap/frame arány még egy elég finom jelző a játék futási sebességére. Az elszomorító azonban az volt, hogy közepes szinten sem lett folyamatos a játék képe, ami igencsak megnehezítette a dolgom az amúgy sem könnyű játékkal. Halkan jegyezném csak meg, hogy ráadásul közepes szinten nem is igazán tetszett a látvány, hiszen semmi újat nem mutatott, a lassú futási sebességre pedig nem lehet magyarázat az objektumokkal, városokkal telecsúfolt táj sem – mert erről szó sincs. A repülőgépek kidolgozottsága is hagy némi kívánnivalót maga után. Bár konkrét poligonszámot sehol nem írtak a készítők, én bizony nem nevezném alapos másolatnak őket. Ami viszont profi munka, az a cockpit. Egyszerűen csak a legjobbakat mondhatom róluk, abszolút látszik rajtuk, hogy szakértő kezek alkották őket. Ha tehát még csiszolnak a környezeten, a gépek külső kinézetén, valamint ezt optimalizálják ma átlagosnak mondható, 2 GHz körüli teljesítményre, akkor ez a pont, a grafika még könnyen a játék erőssége is lehet.

Nem olyan nagy erőssége viszont a helyszín. Bár nincs külön sztori, elkülönített háborús ese-

Lopakodó módba megyünk: mindenki tartsa vissza a lélegzetét!

BESZÓL A SZERKESZTŐ

Az biztos, hogy a játék grafikáját még optimalizálni kell, hogy a gyengébb hardverrel megáldott játékosok is kiélvezhessék a repülés örömeit. Egy erőmű boldog tulajdonosaként elmondhatom, megfelelő hardveren már a béta is szaggatásmentes, gyors grafikát produkált. Bár a felszín kidolgozottsága tényleg nem az igazi, de mindenkinek ajánlom, hogy esős időben száguldozzon kicsit a felhők között. A szakadó eső eddigi legszebb megvalósítása megdobbantotta a kérges szívemet, természetesen csak addig tartott ez az érzés, amíg a gaz ellen az elérzékenyült pillanatomat kihasználva mögém nem került. Katapultálás után elgondolkodtam pár percig az élet hiábavalóságán…

mény, a helyválasztás mégis jónak mondható abból a szempontból, hogy a konfliktus kirobbanásának veszélye állandóan fennáll. A Fekete-tenger keleti részén járunk majd, ami Krím-félsziget és a Kaukázusok keleti részének vonalait jelenti. Ügyes választásnak is mondhatjuk, mivel egyszerre veszélyes övezet és egyszerre nem kell strapálniuk magukat sok-sok tereptárggyal, várossal – s nem is teszik ezt. Igaz, nem is az lesz a dolgunk, hogy a látványban gyönyörködjünk, de egy-egy győztes csata után mégiscsak jobb szájízzel érkeznénk meg a repülőtérre. Azért ne higgyük azt, hogy teljesen sivár lesz a terep, hiszen a 21 város és az 1700 picike falu összesen 180.000 épületet tartalmaz, akad csaknem 500 híd és 18 repülőtér, a gond csak az, hogy mindezt kevésnek fogjuk érezni.

A játék erőssége viszont maga az a sok lehetőség, ami a repülésre adott. Már rögtön a főmenüből is elstartolhatunk, de ha nem sietünk annyira a felhők fölé, akkor saját kedvünkre való repüléseket is találhatunk. Adott rögtön soksok küldetés, s ha ez nem tetszene, akkor van saját küldetésszerkesztő is. A küldetések között találhatunk oktató módokat, quick-start-os megoldást, gyors harctervezőt, valamint teljesen egyénieket is. Széles lesz a választék a hadjáratok terén is, sajnos ezek a bétaverzióban még üresek voltak, de ha elkészülnek minddel, akkor unatkozni senki sem fog. Érdemes megemlíteni, hogy a küldetések saját, egyéni munkák eredményei, a készítők minden esetben igyekeztek egyensúlyi, és fokozatosan nehezedő, egymáshoz kapcsolódó harci helyzeteket készíteni. (Például, ha az egyik küldetésben lerombolunk egy tereptárgyat, akkor a következő küldetésben az már nem fog megjelenni.)

Az AI, azaz mesterséges intelligencia kérdésében sok jót ígértek, és a játék során megállapíthattam, hogy igazuk is lett. Nem lehet egy pillanatra sem kiengedni, a legkisebb hibánkat, meg-ingásunkat is könyörtelenül kihasználják. A fizikai modellezést szintén dicséret illeti, nemcsak gépenként eltérő, hanem kifejezetten realisztikusnak mondható irányítással akadt dolgom. De még nincs vége az erős oldalaknak, hiszen a készítők állítása szerint megkülönböztetett figyelmet fognak szentelni a hangoknak. Ez érinteni fogja a wingmenjeinkkel, az AWACS-szal, a tankerekkel és a toronnyal történő párbeszédeinket. Ha ez tényleg így lesz, akkor tovább fog nőni a hangulat, hiszen jól tudjuk, mennyire fontos és élvezetes részét képezi ez a játéknak. Sajnos én ezekből még semmit nem tapasztalhattam. Pontosabban amit én hallottam, az egy monoton, hajtóművel nem sok rokonságot mutató zaj volt, a játék zenéje pedig jó eséllyel indulna harcba az év bukása címért.

A Lock On: Modern Air Combat igazi, nagy durranás lehet. A jelenlegi állapotból már körvonalazódik a végtermék, persze azt remélve, hogy a jelenlegi gyenge pontokat eltüntetik a hátralévő időben. A kiadó ígéretei alapján egy nagyszerű játék van készülőben, amely nemcsak sok mindent tud majd, hanem a hangulat terén is kimagaslót fog nyújtani. A jelenlegi állapot szerint azért van még min dolgozniuk, s ebből a leginkább az igazi élvezet és játszhatóság, azaz a grafika, valamint a sebesség-optimalizálás tűnik a legégetőbbnek. A sokoldalúság, az izgalom, a fizikai modellezés és a mesterséges intelligencia már nagyon jól állnak, s ha belehúznak, akkor szép karácsonyt tudnak szerezni sokunknak – na és persze önmagunknak...

Doki

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Végre kipróbálhatjuk a legmodernebb vadászgépeket.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika
Hangok
Gépigény

A MAGAS KATEGÓRIA,

A KÖZÉPKATEGÓRIA,

...A LEGJOBB KATEGÓRIA.

INSPIRE

Ramiris

www.ramiris.hu

2 MINDIG TÖBB MINT 1

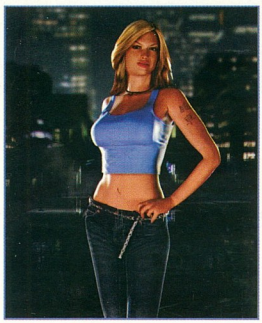
Az új, Creative Inspire T-sorozatú hangszórók eddig nem hallott tökéletességet és tisztaságot sugároznak PC-jéből. A legnagyobb különbséget az egyedi 2-utas tervezés és a beépített magas-sugárzó adja, ezért a magas és a közép hangzás kiegyensúlyozott. A 2.1-es megoldásoktól egészen a 7.1-esekig minden megtalálható a **www.europe.creative.com/speakers** oldalon.

CREATIVE

EA GAMES
BLACK BOX
WWW.EAGAMES.COM/PCCD/NFS_UNDERGROUND/HOME.JSP
2003. NOVEMBER 28.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Kicsit félve próbáltam ki a játékot, mert attól tartottam, hogy azon dolgok közül, amiket nemrég az előzetesben leírtam, néhánnyal nem fogok találkozni a kész termékben. Jártam már így a múltban, így a félelmem jogos, viszont megalapozatlan volt. :) Az EA ezúttal nem esett durva túlzásokba a NFSU reklámhadjárata során, és úgy tűnik, képesek voltak mindent valóra váltani az ígéretek közül.



Úgy renderelnék veled egyet, bébi...

A sorozat rajongói valószínűleg kivétel nélkül elégedettek lesznek, és talán még új rajongókat is szerezhet magának az EA ezzel a játékkal. Hát akkor nézzük csak szép sorban, mi vár ránk...

Grafika

Azért ezzel kezdem, mert manapság szinte a legfontosabb eleme egy játéknak (ezzel jómagam nem értek egyet), főleg ebben a „szórakoztató" kategóriában. Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, sokan élnek ezzel a módszerrel, ha már belül nincs semmi, legalább kívülről jól nézzen ki, de jelen esetben igazságtalan lenne, mivel a vonzó külső tartalmas belsőt takar.
A játék grafikájának legszembetűnőbb vonása, hogy a nappali égboltot totálisan nélkülözi, magyarul minden verseny éjszakai pályákon folyik, egy kellőképpen feldíszített város utcáin. Az autók kidolgozása szinte tökéletes, pár típusnál ugyan éreztem némi aránytorzulást, de a legnagyobb hibák is az „elhanyagolható" kategóriát gazdagítják. Az optikai tuninggal együtt a játékban szereplő autók látványa igen kellemes a szemnek, és simán befér a mai élvonalba.

A pályákról csak hasonlókat tudok elmondani: tipikus éjszakai városi utcák, amin az ember a megengedett sebességgel is utál vezetni, mert minden reklámtábla fényesebb és jobban látható, mint az útburkolati jelek. Viszont kétségkívül szép az egész így egyben, annak ellenére, hogy egy kemény verseny alatt néha valóságos szerencsejáték megtippelni, hogy az út a kék neonreklám vagy a piros szállodaablakok felé fordul a zöld óriásplakát után. Filmes látványelemekből sem lesz hiány, a legnagyobb sikerre a klasszikus „lassított felvétel" számíthat, amiben akkor lesz részünk, ha autónk elhagyja a talajt egy rövid időre, vagy esetleg egy – normális esetben – halálos balesetet szenvedünk. Sajnos csak három nézetet építettek a játékba, két külsőt és egy „bumper" nézetet. Az utóbbit ajánlanám azoknak, akik némi vezetésélményre vágynak, a külső pedig jó azoknak, akik szeretnének verseny közben az autójuk hátsó részében gyönyörködni. A sebességérzet növelésére kiválóan alkalmasnak bizonyul a kamera rázkódása nagy sebességnél. 200 körül az ember már valósággal fél tovább gyorsítani, mert szinte lehetetlen időben észrevenni az esetleges akadályokat. Ilyen szempontból csillagos ötös a grafikának, az autós akciófilm-feeling telitalálat.

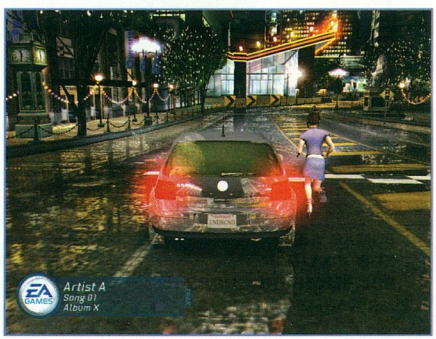
Van ám gyenge pontja is, és ez mi egyéb lehetne, mint az NFS örök szégyenfoltja, a „nem játékos" autók? A városi forgalmat alkotó dobozok elég nagy távolságból ugyan autóknak tűnhetnek, de közelről leginkább a szappantartó és a cigis doboz szavak ugranak be róluk az embernek. Melegen ajánlott a forgalmat kikapcsolni, amúgy is csak zavar az a sok lassú autó egy versenyen. :)

Hangok

Szintén csillagos ötös. Nem is tudom, mikor fogott meg ennyire utoljára egy motorhang. Nem csak a turbó sikoltozása, a kipufogó hörgése, de a váltószerkezet fémes csuklása is magával ragadja az embert. A kanyarokban szépen dalolnak a csikorgó gumik, és ha sikerül párszáz méteren keresztül a fémkorláthoz tapadva száguldani, szinte érezhetjük, ahogy a festék szikrázva ég le az autó oldaláról.

Fizikaóra

Természetesen arcade játékról lévén szó nem várhatjuk el, hogy az autók minden esetben pont a valósággnak megfelelően viselkedjenek. A cél ilyen játékoknál egy játszható fizika lemodellezése, ami elég valós, de nem nélkülözi Hollywood fejlesztéseit sem, mint pl. a repülő és sértet-



„AZ EA EZER ARCA"

A Commodore korszakban egyértelmű volt a válasz a „melyik a kedvenc fejlesztőd/kiadód?" kérdésre. Hát természetesen az Electronic Arts. Kaptunk tőlük kalandjátékot, autóversenyt, akciót. Aztán valami történt. A C64 befeküdt egy kényelmes történelemkönyvbe, és az EA karrierje felfelé ívelt. Még mindig kedvenc volt. Aztán ahogy egyre nagyobbakat kaszáltak, sajnos rájöttek, hogy ez a nevüknek köszönhető, és ezt ki is használták. Nagy reklám, nagy nevek, kis teljesítmény, de mégis nagy bevétel – ez lett az új módszer. Néha azért még csinálnak valami jót is, de mára szívesebben játszom egy új fejlesztő kis kiadó által piacra dobott első játékával. A Commodore korszakot idézik.

lenül földet érő, vagy a falról lepattanva tovaszáguldó autók. Ez itt is megvan, filmes elemekből nincs hiány, de azt kell mondjam, hogy repülés és lángoló akciójelenetek nélkül is elég kellemes élményt nyújt a játék. Ez pedig nem semmi, mivel én ilyet nem szoktam sűrűn mondani, ha nem szimulátorról van szó. Persze mint már említettem, a vezetésélmény legalább fele a hangok érdeme, de ez még nem lenne elég, ha a fizika és az irányítás komoly gondokkal küszködne. Mellesleg kormányra szüksége lesz annak, aki igazán jókat akar majd játszani a játékkal, ugyanis a forradalmian új :) „drift" módban az autó folyamatos csúsztatása a cél, és ez csak analóg kontrollerrel oldható meg, legalábbis csak azzal nyújt kellő élményt, különben csak szenvedés.

Nyugodtan ki merem jelenteni, hogy az NFS széria eddigi legjobb fizikával rendelkező epizódja az Underground, na persze szép is lenne, ha nem ez lenne a legjobb... Igazi törés még mindig nincs, de sérülés már van, sőt az is előfordulhat, hogy egyetlen komolyabb baleset során totálkárosra törjük az autót.

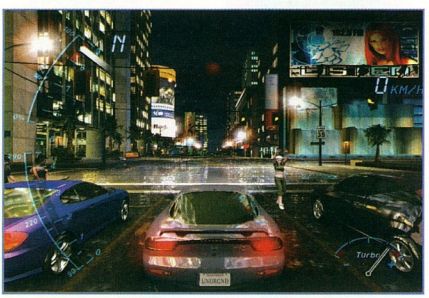
Autók, tuning

Húsz típus szerepel a játékban, ami ugyan nem sok, de a sokféle tuning miatt talán elég lesz. A japánok „olcsó" büszkeségei mellett pár európai modellel is találkozhatunk, pl. Golf IV, Peugeot 206, magyarán abból az árkategóriából válogathatunk, amiből szép számban kerülnek ki a tuningőrültek áldozatai. Külsőlegbelsőleg egyaránt módosíthatunk az autón, a komplett motorcserétől a felnik és felfüggesztések sokaságán át a különböző színű (vidéki diszkós) neonokig minden elmebeteg találmány rendelkezésünkre áll, hogy egyedivé varázsoljuk a verdát. Kicsit hiányolom a tükörre akasztható feszületet és a hátul bólogató kutyát, de sebaj, mert a tetszőleges színűre sötétíthető ablakokon úgysem lehet majd belátni... :)

Vicces félretéve: elég komolyan rágyúrtak az EA-nél erre a részre, nem árt komolyan venni a tuningolást, egészen biztosan ez tesz majd rá egy nagy lapáttal a játék élettartamára.

Játékmódok

Underground módban bonyolódhatunk bele a „történeti" szálba, bár ez a kifejezés kicsit erős, mivel senki nem fog ténylegesen



A hódító tánc: közúti lambada...

belebonyolódni, csak ez az NFSU végigjátszása. Hogy mi vár ránk odabent, azt a „quick race" menüpont alatt kipróbálhatjuk. A klasszikus körözgetős versenyeken kívül lehetőségünk nyílik szakaszversenyeken indulni, de akár gyorsulhatunk is egy egyenes (vagy majdnem egyenes) utcán. Általában négy induló van egy futamon, de vannak olyan versenyek is, ahol egyszerre csak egy autó indul, ilyen a „drift", ahol az a lényeg, hogy technikai tudásunkat fitogtatva a lehető leghosszabb ideig farolva haladjunk egy általában nagyon rövid és egyszerű pályaszakaszon. Ilyenkor az autó megfelelő drift-setupot kap, vagyis még hármasban sem tudnánk megelőzni egy faroló traktort, ellenben egy padlógázzal bármelyik fokozatban kipörgethetjük a meghajtott kerekeket.

Knockout versenyen minden körben kiesik az utolsó helyezett, a tournament semmi újat nem hozott, free ride-ban pedig meglepő módon szabadon autókázhatunk a városban (de sajnos nem az egész városban, hanem itt is csak a kijelölt pályákon).

Nagyon röviden összefoglalva, az Underground egy profi arcade autós játék, gyönyörű grafikával, fület gyönyörködtető hangokkal és pár, a szimulátor rajongók által is emészthető kihívással. Az EA pillanatnyi pihenőt tart a lejtőn, amin pár éve fénysebességgel csúszik a mélybe.

-FREAK-

„LESZ MÉG VALAHA ÚJ NFS?"

A kérdés az is lehetne, kell-e ezek után új NFS? Bár a legújabb családtag megmenthet valamit a család jó híréből, mégis úgy tűnik, a koncepció kiégett. Persze a Porsche Unleashed mintájára még az összes híresebb autómárkáról csinálhatnának egy ugyanolyan sablonos játékot, de az már egyértelműen inkább haláltusa lenne, mint ötletes megoldás az élvonalba való visszakapaszkodásra. Azt hiszem, itt az ideje kibérelni egy díszes családi kriptát az NFS-nek, és kellő tisztelettel eltemetni a múltat. Kell a hely a fiataloknak.

PRÓBÁLD KI!

- Érdemes az összes ugratóra felhajtani, a lassított ugrásokból soha nem elég!
- Bár a játék arcade, nem szabad megfeledkezni a fékről. Néha többet ér, mint egy löket nitro.

MINIMUM CONFIG: PIII 700 MHz CPU, 128 MB RAM, DirectX 8.1 VGA

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nagy meló lett volna egy valós nézőpontot tenni a játékba (mint régen)?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Mercedes Benz World Racing - 88% Midnight Club 2 - 84%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

35 óra

- \+ Hangok
- \+ Grafika
- \+ Igazi száguldás
- − Butácska ütközések
- − Játszható nézet nincs benne

92%

KONAMI
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
12.990 FT

PRO EVOLUTION SOCCER 3 VS FIFA FOOTBALL 2004

Már-már megtörhetetlennek látszik a Fifa-sorozat 1996 óta tartó hegemóniája a számítógépes focijátékok piacán. Hol vannak azok az idők, mikor olyan stuffok versengtek kegyeinkért, mint a Kick Off, a Striker vagy a legendás Sensible Soccer? De mint tudjuk, semmi sem tart örökké, és a legnagyobb uralkodóházak is lehanyatlanak egyszer. 2004 a fordulat éve lehet, végre méltó trónkövetelő száll harcba a királyi koronáért: a Konami konzolos siker-sorozatának legújabb része, a Pro Evolution Soccer 3 novemberben kezdi meg PC-s hódítását.

Várjá... a futbalt azt csapatonként nem tizeneggyen jáccák?

Idén nyáron már kaphattunk egy kis ízelítőt a japán stílusból, ám a Konami másik üdvöskéje, az International Superstar Soccer 3 buta konverziós hibák következtében sikertelenségre volt kárhoztatva. Szerencsére ez a veszély a Pro Evót nem fenyegeti: egér a menükben, széles skálán állítható képernyőfelbontás, háromféle grafikai részletesség és kedvünkre konfigurálható irányítás biztosítja a teljes komfortérzetet. Ha már az irányításnál tartunk: mindkét játékhoz erősen javallott dupla analóg karral és 10-12 tűzgombbal rendelkező gamepadet használni, különben komoly ínhüvelygyulladással számolhatunk (billentyűzet), vagy le kell mondanunk a finomabb cselekről (hagyományos digitális, 6-8 gombos gamepad).

megpróbálom érzékeltetni a játékélménybeli különbségeket. A Pro Evo úgy viszonyul e tekintetben a Fifához, mint Zinedine Zidane Patrick Vieiához – mindketten ugyanazt a játékot játsszák, mégis micsoda különbség! Támadok a PES-ben: finoman szalomozok a védők között, elegánsan kikerülöm a becsúszó lábat, majd hirtelen irányt váltok – a játékos élethűen állítja meg a labdát, ráól, miközben a védők szépen „elszállnak", majd kétségbeesetten próbálnak ők is visszafordulni. A hirtelen keletkezett területen az érkező embernek ütemben passzolok (a társak maguktól is jól követik az akciót), majd rátűzöm jó húsz méterről – a kapus sajnos jó helyen áll, de a

látvány, ahogy nem fogja meg elsőre a kemény löketet, hanem lepattintja maga előtt, kárpótol a kihagyott helyzetért.

Ugyanez Fifa-módra: megpróbálok szalomozni a védők között, ha véletlen sikerül is, inkább bugnak néz ki, ahogy átsiklok rajtuk. A becsúszó szerelést lehetetlen elkerülni, a védő szinte „menetszéllel" dönti fel játékosomat, az ütközésdetektálás nagyon egyszerűnek tűnik az ellenféléhez képest. Bedobás nekem, megpróbálom az oldalvonalnál becsapni a védőt, de hirtelen irányváltásaimat hőkövető rakétaként utánozza le, mintha nem lenne tehetetlensége, dinamikája. Végül egyszerűen begyorsítok az alapvonal felé, lerázom, majd középre küldöm a labdát. A beadáshoz az idei év nagy újítását, az Off the Ball Control-t használom: ezzel a billentyűvel kiválaszthatjuk a passz címzettjét, és még az irányítást is átvehetjük fölötte. Nem rossz megoldás, bár továbbra is nagyon nehéz dinamikát vinni a Fifás támadásokba – minden labdaátvétel, passz megakasztja az offenzívát, még az OtBC-vel is nehéz az üresben futtatás.

Elegancia vs. durvaság

Most, hogy remélhetőleg mindenkiben eloszlattam az összecsapás konzolos gyökerekkel rendelkező résztvevőjével szembeni esetleges előítéleteket, akár bele is vághatok a közepébe:

EA SPORTS TRAX

Bár a menük alatt, illetve a meccsek szüneteiben felcsendülő muzsikák nem tartoznak egy focijáték kulcsfontosságú elemei közé, mindenképp említést érdemelnek. Már csak azért is, mert az EA Sports hagyományosan nagyon igényes a FIFA-sorozat zenei körítésére. Ezúttal is olyan híres előadók számai szólnak, mint az Asian Dub Foundation, a Radiohead, Paul Van Dyk vagy épp Dandy Warhols. Az összeállítás egy pöttyet eklektikus, mégis nagyon egyben van az egész. Egy ilyen soundtrack mellett kicsit szerénynek tetszenek a PES saját szerzeményű, heroikus szózatai, bár azok is megteremtik a maguk sajátos hangulatát.

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Geforce3 vagy Radeon 8500
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nincsen online játék?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch | LAN/INTERNET | FIFA 2003 - 96% | ISS3 - 76%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 25 óra

\+ Gyönyörű animációk
\+ Változatos, izgalmas
\+ Érdekes játékmódok
\- Lehetne több csapat
\- Nincs online multi...

89%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
WWW.FIFAFOOTBALL2004.EA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

Közben a beívelés megtalálja a csatár fejét, a kapus öklöz (nem túl szép az animáció...), de rossz helyre: az érkező középpályás kapásból, laposan a sarokba gurít. A Fifa játszhatósága nem sokat fejlődött tavaly óta: a játékosok mozgásának folyamatosságában kifejezetten visszalépést tapasztaltam, és bár nem rossz dolog az OtBC, nekem hiányzott a beindulást kérő gomb (azzal együtt, hogy a játékostársak némileg aktívabbakká váltak). Ami mindenképpen nagy előrelépés, az a szögletek és szabadrúgások megvalósítása, az új rendszerben egy kis menüből választhatjuk ki a kívánt variációt, majd a kapu előtti dulakodásból is kivehetjük a részünket.

Master League vs. licenc-hegyek

Amiben a Fifa magasan veri vetélytársát, az a hihetetlen mennyiségű választható liga és valós csapat. Amellett, hogy minden jelentős válogatott és bajnokság megtalálható a játékban, a legnagyobb pontvadászatoknak még a másodosztálya is helyt kapott benne, Angliában pedig akár a negyedosztályban is indulhatunk. Ehhez jön egy új, 5 éves karriermód, melyben a szezon elején kitűzött célok (pozitív gólkülönbség, legalább három kapott gól nélküli meccs egymás után – vagy éppen a bajnokság megnyerése) elérésével ún. presztízs-pontokat gyűjthetünk, amiket a szezon végén játékosvásárlásra, csapatunk vagy egyes játékosaink fejlesztésére tudunk felhasználni. Nem is lenne rossz a dolog, de szerintem túlzottan le lett egyszerűsítve az egész szisztéma. Rosszabb hír, hogy a bajnokok ligája és az UEFA kupa teljesen kimaradtak, és tekintve, hogy játékon belül nem hozhatunk létre saját bajnokságot, nem is lesz egyszerű pótolni őket. Örültem volna még egy „Road to Euro 2004" módnak is, de ezúttal nem voltak ilyen „bókezűek" az EA Sportsnál. Mindeközben a Konami is erőlködik, van már 64 licencelt klubcsapatuk és jó néhány válogatottjuk, többnyire eredeti játékosnevekkel. A szavatosságról a Master League mód gondoskodik, melyben eredményes szerepléssel új játékosokra és rengeteg plusz játékelemre tehetünk szert (ezeket a PES Shopban vásárolhatjuk meg). Lehet, hogy néhányan húzni fogják a szájukat eme kissé szokatlan és nem éppen valósághű játékmenet láttán, ám nekik is van megoldás. A teljes körű editálhatóság és a lelkes rajongók révén valószínűleg nem kell sokat várni a nem hivatalos kiegészítésekre.

Szépség vs. szépség

A játszhatóság és a tartalmi gazdagság mellett a harmadik sarkalatos pont egy fociprogram esetében a grafika. Nehéz e téren egyértelmű győztest hirdetni, hiszen mindkét csapat nagyszerű munkát végzett. Ami nálam mégis a Pro Evo felé billenti a mérleg nyelvét, az a játékosok kidolgozottsága (szinte tökéletes az arc, a testalkat és a hajviselet) és az animációk gazdagsága (Raul megcsókolja a gyűrűjét, ha gólt szerez...). A Fifában ráadásul nem sokat törődtek az olyan hangulati elemekkel, mint például a mutatós bevonulások, és ismét kihagyták a csereanimációkat. Még szerencse, hogy legalább az automatikus visszajátszások kivitelezésében versenyben van a PES-szel, ezek mindkét játékban kivételesen látványosra sikeredtek.

Pro vs. FIFA

Lassan végére érek kis összehasonlító elemzésemnek, illő volna hát, hogy győztest hirdessek. Bár a PES bevitt egy-két megrendítő erejű ütést, nem sikerült (egyelőre) padlóra küldenie a nagy öreget. Nálam végső soron pontozásos döntetlen az eredmény, ami kicsit furcsának tűnhet annak fényében, hogy szinte végig a Fifát szapultam. A mérleg nyelvét a PES-ből teljesen hiányzó online játéklehetőség és rengeteg valós adat billenti egyenesbe. Ezzel együtt továbbra is fenntartom: irányíthatóság, játékélmény és valósághűség tekintetében komoly előnyben van a Konami, az EA Sportsnak pedig fel van adva a lecke. Jövőre sokkal, de sokkal jobb játékkal kell előrukkolniuk, ha nem akarják, hogy a FIFA-sorozat lepadlózzon...

Immortal

PES-TÖRTÉNELEM

A Konami két focijátéka, a Pro Evolution Soccer és az International Superstar Soccer közös gyökerekkel rendelkezik, melyek egészen 1997-ig nyúlnak vissza. Ekkor jelent meg Playstationre az ISS Pro, amely a maga idejében egész forradalmian realisztikus játékélményt nyújtott. Három további, több-kevesebb elismerést hozó epizód (ISS Pro 98 – 1998; ISS Pro Evolution – 2000; ISS Pro Evolution 2 – 2001, mindegyik PSOne-ra jelent meg) után a széria két ágra vált. Az igen sikeres Nintendo 64-es ISS játékokat jegyző Konami Osaka (KOSA) vitte tovább az „árkádosabb" irányvonalat követő ISS sorozatot (ISS2 – 2002 – PS2, GameCube, X-Box; ISS3 – 2003 – PS2, GC, X-Box, PC), de az igazán nagy sikereket az eredeti csapat, a Konami Tokyo (KTYO) érte el. A Pro Evolution Soccer (2001 – PS2, később PSOne) szimuláció volt a javából, amely lenyűgöző játszhatóságával és izgalmas játékmódjaival elsőprő sikert aratott – megjelenése évében például eladásokat tekintve lehagyta az aktuális FIFA-epizódot. A 2002-es PES2 (PS2, PSOne) inkább tartalmi, mintsem külcsínbeli fejlődést hozott, de a rajongóknak nem okozott csalódást – legfeljebb nekünk annyiban, hogy nem jelent meg PC-re. Eljött azonban 2003, és vele a várva-várt PES3, szebb grafikával, fejlesztett meccsmotorral, és ami a legjobb: PC-s verzióval!

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 64 MB RAM, 16 MB video, 880 MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikor várható nagyobb változás a FIFA játékokban?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch
LAN/INTERNET
NEHÉZSÉGI SZINT:
FIFA 2002 - 94%
Pro Beach Soccer - 76%
REALIZMUS:
25 ÓRA

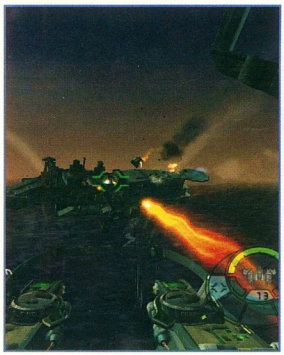
- Hivatalos licenszek
- Profi körítés
- Off the Ball Control
- Keveset fejlődött
- Hiányoltam ezt-azt

89%

THQ
YAGER DEVELOPMENT
WWW.YAGER.TV
AZ ÁR NEM ISMERT

YAGER

Fogalmam sincs, hogy van ezzel a többség, de számomra mindig nagyobb, izgalmasabb élmény egy szinte ismeretlenül kiadott játékkal összefutni, és fejest ugrani az ismeretlenbe, mint egyszerűen leellenőrizni, hogy az évek óta hirdetett elemek tényleg benne vannak-e a végtermékben, ahogy ez a nagy cégek nagy durranásnak szánt játékainál lenni szokott. Ilyenkor az sem nagy katasztrófa, ha a grafika nem éppen tökéletes, a hangok kicsit szegényesek, vagy éppen az irányítás enyhén szólva „egyedi", hiszen senki nem ígért semmit, nincs miben csalódni.



Romboló́ra Gundel-palacsintával... tűz!

Ugyanez a helyzet a Yagerrel is, azzal a különbséggel, hogy itt a grafika gyönyörű, a hangok hibátlanok, és az irányítás – bár elég egyedi – hatékony, és kis gyakorlással könnyedén elsajátítható. Az alig egy tucat fős német fejlesztőcég első játéka – nálam – jelesre vizsgázott, és ehhez nem volt szükség évekig tartó reklámhadjáratra (tudnék mondani pár ellenpéldát...).

Első indításnál már érezhető valami a játék légköréből. Nem túl komoly, nem giccses, icipici meseszerű, ha film lenne, az akció-vígjáték kategóriába sorolnák. Kétségtelenül alkalmas az adrenalinszintünk ideiglenes megemelésére, de kevés rá az esély, hogy bárki is befejelje a monitort az iszonyatos idegi megterhelés hatására. Miután sikerült beállítani az irányítást (ez nekem két napba került, nem viccelek, először joystick, majd egér, és végül maradtam a billentyűzetnél), egy rövid gyakorló küldetésen vehetünk részt, ahol megismerkedhetünk a harci célokra kitűnően alkalmas repülő masinánkkal. Lőhetünk párat, lebeghetünk, és száguldozhatunk pár kört egy gyönyörű, szinte varázslatosan szép szigetvilágban. Na jó, ez talán túlzás, biztos sokan lesznek, akik semmi varázslatosat nem látnak benne, de engem megfogott az élénk színvilág és a könnyed hangulat (akárcsak anno a Giants Citizen-ben, az sem jött be mindenkinek).

Stílusban semmi újat nem tud felmutatni a Yager: repülni kell és lőni (az esetek 90%-ban). Maga a repülésmodell szerencsésen vegyíti a helikopterek és a sugárhajtású repülőgépek tulajdonságait, ha akarunk, száguldozhatunk szűk kanyonokban, de akár két fa között lebegve rá is gyújthatunk (ez utóbbi nem ajánlott, ha a kommunikációs berendezés monitorján félpercenként feltűnik valamelyik társunk kétségbeesett arca egy lángoló kabinban, miközben csak szűnni nem akaró halálsikolyokat hallunk).

A fegyverek sem jelentik egy forradalom kezdetét, van itt a sima gépágyútól kezdve a rakétákon át a szemmel nyugodtan nyomon követhető lézerlövedékig (örök kedvenc) minden.
A terep kidolgozása igazi profi munka, az óceántól a hegyvidékekig minden a helyén van, a katonai bázisok és a folyóparti klubok, kocsmák pedig hiteles és szerves részei a világnak. Maga a világ minden külső beavatkozás nélkül is él, neves és névtelen szereplők egyaránt bolyonganak a dombok között – hol egy katonai repülőgép húz el mellettünk, hol egy jól megrakott teherszállító tűnik fel egy völgy fölött, lomha, álmos bálnaként szelve a földközeli levegőt.
Amiért egy hatalmas pirospont jár a készítőknek, az az a tény, hogy bár elvétve találkozunk scriptekkel, alapvetően az AI által meghozott döntések irányítják az eseményeket. Ha többször is nekifutunk egy küldetésnek, tapasztalni fogjuk, hogy minden alkalommal más kimenetele lesz egy-egy légi csatának, és ez nem csak ránk, hanem a szövetségeseinkre és ellenségeinkre is vonatkozik.

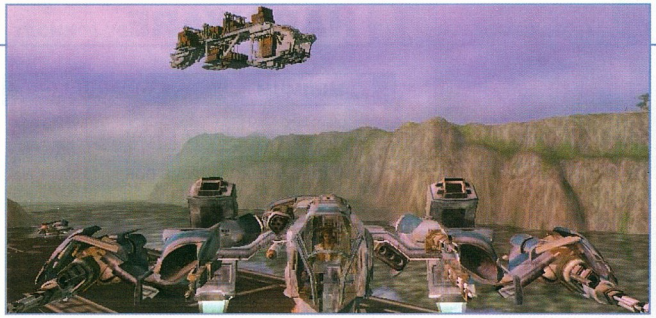
PRÓBÁLD KI!

Mindenkinek érdemes kipróbálni a forgóágyút (rail-gun), fergeteges pusztítást végez, légi célpontok elleni használat közben pedig orgazmus-közeli állapot előidézésére is kitűnően alkalmas. :)

A grafikára visszatérve: igényeseknek is bátran ajánlom. Az egy dolog, hogy egyszer (3 napi játék után először) elhúzott alattam egy madárraj, és csak percekkel később fogtam fel, mit láttam, de a csatákban elénk táruló látvány igazi csemege lehet mindenkinek, aki érez valami perverz vonzalmat a lángoló, zuhanó roncsok iránt. Nagyon profi színvonalon történt a találatok, és azok hatásának megvalósítása. A becsapódások nyomán felcsapó lángnyelvek, porfelhők vagy szikrák egyszerűen igéző hatással lehetnek a játékosra, aki ezután egyre többet akar, és vadul keresi az új szétfűrészelnivaló célpontot. Ha sikerül közelről kivégezni egy ellenséges gépet, átrepülhetünk a szétrobbanó, lángoló darabok között, de ha távolabb vagyunk a zuhanó roncstól, elégedetten szemlélhetjük, ahogy becsapódik egy hegyoldalba. Apróságok ezek, de együtt akkora élményt nyújtanak, ami épp elég

„DVD-N KIADOTT JÁTÉKOK"

Egyre több játék CD lemez helyett már DVD-n jelenik meg. Ennek több oka is lehet; vagy egy divatos filmhez kapcsolódik a játék, és komolyabb videó anyagot mellékelnek hozzá, vagy konzolátiratról van szó, ami CD-n néha 6-8 lemezt foglal el, de régebben megjelent, több CD-s játékokat is kiadnak újra DVD-n, esetleg több részt egyszerre, extrákkal. A kiadók ráadásul egyre kevésbé spórolnak a hellyel, a három-négy cd-s játékok zenéjét, videó anyagát letömörítve simán elférnének egy cd-n. A DVD-s játékok terjedése egyelőre aránylag visszafogott, mivel a DVD meghajtó még mindig túl kevés gépben található meg, alacsony ára ellenére. Mivel a CD-s és DVD-s verziók ára között nincs számottevő különbség, semmi komoly akadálya nincs a CD-k módszeres leváltásának. Bár vannak még nagy mágusok, akik képesek egyetlen CD-re zsúfolni egy komolyabb játékot, pl. a Bethesda a Morrowind-del.



ahhoz, hogy pár napra lekösse a játékost.
A vízfelület tükröződik, és ehhez még csak pixel-shader támogatásra sincs szükségünk, a fejlesztők ugyanis valószínűleg ismerik a mondást: többet ésszel, mint erővel!

Maga a repülés még nem is került nagyító alá, ezt most gyorsan bepótolom. Mint már említettem, két módon mozoghatunk a levegőben. Földközeli manőverezéshez a „hover" módot alkalmazzuk, ilyenkor stabil helyzetben lebeghetünk, és csúszkálhatunk minden irányba. Leszállás előtt, tárgyak felvételekor, vagy lassú, esetleg álló, kevésbé veszélyes célpontok támadásakor célszerű a „hover" módot alkalmazni. Egyetlen gomb megnyomásával átválthatunk „boost" módba. Külső nézetből láthatjuk, amint a robotszerű repülőgép némileg átalakul, a hajtóműveket vízszintesbe állítja, és megkezdődik a száguldás. Maga a sebesség egyáltalán nem nagy, egy sportosabb helikopter is simán elhúzna mellettünk, de ahhoz pont elég, hogy ne a folyamatosan ismétlődő légikatasztrófák miatt kelljen újrakezdeni a küldetéseket. Könnyedén átszáguldhatunk a hegyek legszűkebb hasadékain, vad zuhanórepülések végén méterekre a talajtól húzhatjuk fel a gépet, és még a légi csaták is sokkal élvezetesebbek így, hogy az események kényelmesen követhető sebességgel játszódnak le.

Mielőtt még kifutnék a karakterszámból, szeretném összegezni a játékkal kapcsolatos élményeimet, gondolataimat. Mint már írtam, számomra kellemes meglepetés volt, annak ellenére, hogy ez az első „repülős" játék, amit joystick nélkül játszottam, ráadásul saját akaratomból. Az arcade lövöldözés sem az én stílusom, de mégis élveztem, és volt is mit, mert néha szó szerint fekete az ég a sok repülő vasdarabtól. Ami viszont stílusfüggetlen, az a játék atmoszférája, az a könnyed hangulat, ami tökéletesen oldja a néha igen hosszú és kemény küldetések feszültségét. A táj barátságos, a katonai létesítmények masszívak, komolyak, és nagyon szépen ki vannak dolgozva. Kevés a díszlet, gyakorlatilag mindennek megvan a funkciója. És az ára is: hónapok óta először voltam kénytelen 800x600-ban játszani egy játékot...

Érdemes egy pillantást vetni a játékra. Egyrészt a már leírtak miatt, másrészt pár apró meglepetés miatt is, amiről nem ejtettem szót (de annyit elárulok, hogy közük van a lövöldözéshez), harmadrészt meg azért, mert a kategórián belül egy gyakorlatilag hibátlan játékról van szó, sok nagy cég tanulhatna az újoncoktól.

-FREAK-

YAGER

NYEREMÉNYJÁTÉK

A XXI. Század végén járunk. Hatalmas vállalat óriások uralkodnak a földön, de ahol több szereplő van, ott hamarosan problémák adódnak. Szállj be te is egy űrhajó pilótafülkéjébe! Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésekre, te lehetsz az egyik szerencsés, aki az Automex Kft. jóvoltából megnyeri a három teljes játék egyikét.

1. Hogy hívják a játék főszereplőjét?

2. Mit csinált, mielőtt szabadúszó pilóta lett?

3. Hogy hívják álmai hölgyét?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 december 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Yager játék
1325.Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 1.0 Ghz, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD, DirectX 9.0, DirectX 8.1 kompatibilis VGA, hang DVD-ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A következő játék már irányítható lesz kontrollerrel is? :)

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, **Trainer**, Pacth

LAN/INTERNET | Echelon: Wind Warriors - 80% | Incoming Forces - 82%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 14 óra

- + Kidolgozott grafika
- + Hangulat, akció, sztori
- + Egyedi játékmenet
- + A meglepetés ereje
- − Elrontott irányítás

92%

83 INNOVISION KÖRKÉP

Magyarországon jóformán a teljes névtelenségből, a „noname" kategóriából emelkedett ki az InnoVision.

TARTALOM

76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

77 | NOKIA N-GAGE
Megérkezett a Nokia első játékkonzola, három játék kíséretében.

78 | HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

80 | PIACI KÖRKÉP
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

82 | DVD-ÍRÁS PIONEER-MÓDRA
A DVD író piac egyik legjelesebb résztvevőjét vettük tüzetesen szemügyre.

83 | INNOVISION KÖRKÉP
Az Innovision termékek rengeteget fejlődtek az elmúlt években. Most bemutatjuk a céget, és a jelenlegi termékpalettát.

88 | WINDOWS UPDATE
A víruskeresők telepítése után a második legfontosabb tennivalónk: az operációs rendszerünk frissítéseinek letöltése.

HARDWARE

MINIMUM	KONFIGURÁCIÓ
Alaplap: Epox 8KHAL+ (VIA KT-266)	14.000 + áfa
Processzor: AMD Athlon XP 2600 +	14.000 + áfa
RAM: 512 MB DDR—333	15.000 + áfa
VGA: GeForce4 MX440 128MB DDR,	13.000 + áfa
HDD: 80 GB, Maxtor 7200 rpm	16.000 + áfa
Asus 16/40× DVD	8.000 + áfa
Codegen ház (300W)	8.000 + áfa
Proc. Hűtő	4.000 + áfa
Floppy	2.000 + áfa
ÖSSZESEN	94.000 + áfa

Bár a VIA KT-266-os chipset meglehetősen elavultnak számít, teljesítménye ebben a kategóriában még kielégítő. Az alkalmazott alsó kategóriás VGA kártya a legtöbb játékhoz megfelel – ha nem is maximális részletgazdagság mellett. Az alaplapon majdnem minden szükséges perifériát megtalálunk, beleértve a hálózati csatolót és a hangkártyát is. Az Asus DVD-ROM gondoskodik arról, hogy makacsabb lemezeinket is tökéletesen be tudjuk olvasni. A bővítéseknek az 5 szabad PCI slotnak köszönhetően bőven akad hely, nem beszélve a 6 USB portról és a 2 üresen maradt memóriaslotról.

MEDIUM	KONFIGURÁCIÓ
Alaplap: MSI Neo2-LS (i865PE)	25.000 + áfa
Processzor: Intel Celeron 2500,	16.000 + áfa
512 MB DDR-RAM 400 MHz	16.000 + áfa
VGA: Asus V9520 (Gef. FX 5200)	17.000 + áfa
HDD: Maxtor 7200 rpm 120 GB,	21.000 + áfa
Asus 16/40× DVD	8.000 + áfa
Codegen ház (300W)	8.000 + áfa
Proc. Hűtő	4.000 + áfa
Floppy	2.000 + áfa
ÖSSZESEN	117.000 + áfa

Aki egy kicsit megszállottabb, és nem akar olyan mélyen a zsebébe nyúlni, ezt válassza! Az Intel architektúra magasabb üzembiztonságot szavatol, a 2 csatornás memória meg – ha később bővítjük a memóriát még egy 512 MB-os modullal – szédítő sebességre képes. A bővítések számára itt is üresen marad az összes PCI hely, ugyanis ez az alaplap is tartalmaz minden eszközt. Alaplapi hangkártyája már 6 csatornás, tehát akár házimozinak is fel tudjuk használni, nem beszélve arról, hogy a felhasznált Asus VGA kártya TV kimenetes.

HIGH-END	KONFIGURÁCIÓ
Alaplap: Asus P4P800 (i865PE)	28000 + áfa
Proceszor: Intel P4-2,6 GHz	40000 + áfa
2 db 512 MB DDR-RAM 400 MHz	32000 + áfa
VGA: Radeon 9600/256MB	32000 + áfa
HDD: Maxtor 7200 rpm 160 GB, Serial ATA,	33000 + áfa
Asus 16/40× DVD	8000 + áfa
Asus 52/24/52 CDRW	13000 + áfa
Codegen ház (350W)	10000 + áfa
Proc. Hűtő	4000 + áfa
Floppy USB-s flash kártya olv. (Samsung)	8000 + áfa
ÖSSZESEN	208.000 + áfa

A processzor, az 512 Kb cache-nek és az 1 GB memóriának köszönhetően szédítő sebességgel szárnyal, a Serial ATA merevlemez a könnyű szerelhetőség mellett magasabb működési sebességével emelkedik ki társai közül. A felső kategóriás ATI kártya magas üzembiztonságot mutat a legelvetemültebb játékosoknak is, akiknek minden apró részlet számít. Természetesen ez a konfiguráció már tartalmazza a kétcsatornás memória-alrendszer miatt szükséges 2 db DDR modult. Bővítéséhez szóba jöhet egy Auidgy hangkártya, mely kristálytiszta hangjával kápráztat el bennünket, vagy vehetünk hozzá DVD-írót is.

NOKIA N-GAGE

A Nokia N-Gage februári bejelentése óta sok víz lefolyt a Dunán, pedig akkor még a beharangozott őszi megjelenés elképesztően távolinak tűnt. Nagyon vártuk már a kis játékkonzolt, és egy héttel a piacra kerülése előtt sikerült szereznünk egy tesztpéldányt.

Az N-Gage egyszerű, de stílusos szürke dobozban érkezett szerkesztőségünkbe, melybe a készülék mellett rengeteg kiegészítő is helyet kapott. A játékhoz, de főleg a telefonáláshoz szinte elengedhetetlenül fontos headset ugyanúgy az alapfelszereltség része, mint az USB kábel vagy a töltő. Az N-Gage kézbevétele után levonhattuk a következtetést: nem hiába dolgoztak olyan sokáig a tervezők, sikerült eltalálni a legoptimálisabb kialakítást.
A gép passzol a kézbe, kellemes a fogása, a gombok elrendezése is megfelelő. Ugyan a Nokia szerint a készülék egy játékkonzol, amely mellékesen telefon is, ennek sajnos némiképp ellentmond a tény, hogy a működtetéséhez mindenképpen szükség van egy SIM kártya behelyezésére. Az N-Gage-nek mindenesetre semmi oka sincsen szégyenkezni, a fejlesztők egy teljes értékű telefont beleprésseltek a ma divatos összes funkcióval, szolgáltatással együtt. A készülék lelke a Symbian Series 60 operációs rendszer, így aki találkozott már például a Nokia 7650-essel, azt nem éri meglepetés a bekapcsolás után. A menük felépítése megegyezik, a telefon beállításai és funkciói ugyanúgy érhetők el. A készülékkel többek között küldhetünk és fogadhatunk szöveges, multimédiás üzenetet, letölthetünk és futtathatunk különböző alkalmazásokat, Java-alapú játékokat. A naptárunkat, levelezésünket az USB kapcsolaton keresztül szinkronizálhatjuk számítógépünkkel.

A fejlesztők megpróbáltak minél sokrétűbb terméket kiadni a kezük közül. Egyrészt ugye játszhatunk vele bárhol, bármilyen kötöttség nélkül, és részünk lehet a Bluetooth vezeték nélküli technológia segítségével – és később telefonon keresztül – többjátékos élvezetben. Másrészt rádiót hallgathatunk, illetve MP3-as és AAC tömörítésű file-jainkat is lejátszhatjuk. A tömörített file-okat 32, 64 és 128 MB-os flash memórián helyezhetjük be az N-Gage-be.

A rádió és tömörített zene hallgatásához mindenképpen csatlakoztatni kell a headsetet – ha már szól a zene, akár ki is tudjuk hangosítani.
A készülék bal oldalán három gyorsbillentyű található, ezek segítségével indíthatjuk el a rádiót, az MP3 lejátszót, illetve léphetünk be a főmenübe. Ezek fölött helyezkedik el a nyolc irányban mozgatható 'ROCKER' irányítóbillentyű, amit kifejezetten a játékokat szem előtt tartva alakítottak ki, de ezzel kell navigálnunk a menükben is.

A kisebb Java-alapú játékokat tehát letölthetjük akár GPRS segítségével is, de az igazi 'nagy' játékokat MultiMediaCard szabványt támogató kártyákon vásárolhatjuk meg. Ez egyrészt a programok védelmét szolgálja, másrészt a Nokia azon törekvését, hogy igényes, minőségi programokat tudjon a gépen futtatni. Ennek érdekében világszerte elismert fejlesztőkkel és kiadókkal – Activision, Eidos, Gameloft, Sega, Taito, THQ és Electronic Arts – kötöttek szerződést, és játékkiadóként saját, N-Gage márkájú játékokkal is piacra lép. A tervek szerint idén körülbelül húsz, jövőre legalább száz játék jelenik majd meg. A játékok széles palettáját megjelentetik, platformjellegű ugrálós játékot ugyanúgy kiadnak majd, mint kalandjátékokat vagy akár first person shooter-eket. Az összes nagyobb konzolos és PC-s játék feldolgozását tervbe vették.

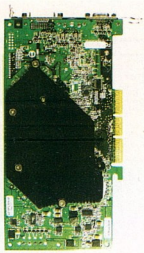
A játékok behelyezéséhez és cseréjéhez le kell szedni a hátlapot, és el kell távolítani az akkumulátort. A használat ideje játékok esetében körülbelül 3-6 óra a játék típusától függően. Beszélgetési idő 2-4 óra, készenléti idő 150-200 óra, zenehallgatás 8 óra, rádió 20 óra. Ezek az adatok a tapasztalataink szerint megállják helyüket, mindenesetre olyan játékoknál, ahol nem lehet folyamatosan menteni, érdemes odafigyelni. A készülék ára 89.000 Ft, a mobiltelefon-szolgáltatóknál esetleg majd kapható lesz előfizetéssel együtt valamivel olcsóbban. A játékokat 13 és 16 ezer forint közötti áron vásárolhatjuk meg.

Uniq

AZ ELSŐ JÁTÉKOK

A kiadáskor elérhető játékok közül az első a Tomb Raider – a konzol legnagyobb húzóneve, mely remekül demonstrálja a gép képességeit. A program a legelső rész átirata, teljes egészében megegyezik a PlayStation verzióval. Az első pillanatokban némileg zavaró volt a nyújtott képernyő, ez sajnos valószínűleg a first person shooter-eknél is így lesz majd. Később, amikor már belemerültem a játékba, már nem volt olyan zavaró. Ilyenkor csak arra kell figyelni, hogy a közlekedési eszközön játszva a többi utas ne húzódjon félre az arckifejezésünket látva... A második játék, a Pandemonium esetében ez fokozottan igaz, pár perces játék után vettem észre, hogy órák teltek el... Akik nem ismernék, ez egy arcade jellegű ugrálós–kincsösszeszedős játék, mely PC-n egyike volt az első 3D-s gyorsítót használó játékoknak. Ez a stílus nagyon passzol az N-Gage-hez, a nyújtott képernyő itt egyáltalán nem volt zavaró.

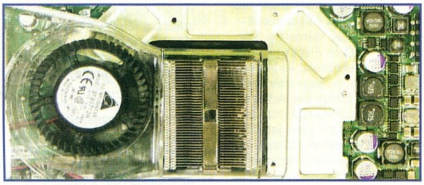
További videochip-fejlesztések
Nvidia News



Nem áll meg a videovezérlők fejlesztése, a piacon újabb és újabb fejlesztések kopogtatnak, várva arra, hogy idővel, pénztárcánkat nem kímélve, bekerülhessenek gépeinkbe.

Az nVidia október közepén mutatta be legújabb fejlesztéseit, a csúcsteljesítményű GeForce FX 5950 Ultra és a középkategóriás GeForce FX 5700 és GeForce FX 5700 Ultra lapkákra épülő kártyákat, melyek már a jövő héttől megvásárolhatóak lesznek. A csúcsmodell egyetlen eltérése az eddigi zászlóshajótól, hogy 0,13 mikronos technológiával gyártják, mely miatt magasabb órajelen fut. A cég menetrendjét sürgeti a lent ismertetett, az eddigi csúcsot tartó ATI Radeon 9800 XT-vel való verseny. A DirectX 9 gyorsítást nyújtó lapka tehát továbbra is az NV35 architektúrára épül – jellemzői a CineFX 2.0 motor, a fények és árnyékok gyorsításáért felelős UltraShadow technológia, illetve a fejlettebb anti-aliasinget és anizotropikus szűrést biztosító Intellisample HCT (high resolution compression technology). A processzor továbbra is DDR1-memóriát használ, azonban az órajel 475 MHz lett, a kártya agyához igazodva. A hűtés figyelemreméltó, állítólag halkra sikerült, viszont méretes, ezért a kártya a szomszéd PCI slotot is elfoglalja. A GeForce FX 5700 Ultra és GeForce FX 5700 (NV36) a vállalat új középkategóriás modelljei. Ezek az első olyan NVIDIA-lapkák, melyek az IBM East Fishkill-i gyártóüzemében készülnek, szintén 0,13 mikronos gyártástechnológiával. A GeForce FX 5600 sorozattal ellentétben a GeForce FX 5700 (Ultra) is már az NV35 magra épül, így jelentősen nagyobb teljesítményt ígér az elődöknél. Az NVIDIA adatai szerint az új lapkák vertexfeldolgozó teljesítménye háromszorosa a GeForce FX 5600-énak.

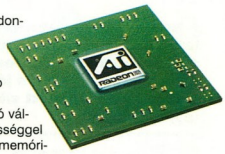
Az összes jelentős videokártya-gyártó vállalat épít terméket az új lapkák köré; ezek a jövő héten kerülnek a boltok polcaira. A GeForce FX 5950 alapú megoldások 499, a GeForce FX 5700 Ultra alapú megoldások 199, míg a GeForce FX 5700-ra épülő kártyák 149 dolláros ajánlott fogyasztói áron lesznek megvásárolhatóak.



Készül az AMD-K9!
Külön utakon járva

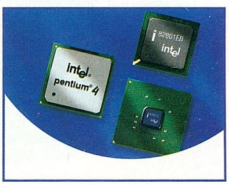
Az AMD laboratóriumában a hamarosan debütáló K8 után sem áll meg az élet. A 2005-re tervezett K9-es processzorcsalád fejlesztése gőzerővel folyik a cég kutatóintézeteiben. A cég szóvivője szerint a K9 több processzormagot is tartalmaz majd, de már a szerverekbe és munkaállomásokba szánt Opteront is úgy tervezték, hogy idővel több processzormagot tartalmazó változat is készül majd belőle. A cég vizsgálja az Intelnél fejlesztett több szálon futó adatfeldolgozás elvét is, azonban az eddigiek alapján az AMD mérnökei a több mag egy lapkára integrálását hatékonyabb eljárásnak tartják.

További videochip-fejlesztések
Ati News



Az ATI sem maradt az időszakban újdonság nélkül, ugyanis október 1-jén bejelentette újdonságait: a Radeon 9800 XT és Radeon 9600 XT videochipeket. Az ATI kínálatának legújabb zászlóshajója, a Radeon 9800 XT a Radeon 9800 magasabb órajelen futó változata; a 150 nanométeres csíkszélességgel gyártott videochip 412 MHz-en jár, a memóriák pedig 730 MHz-en. A memóriabusz természetesen 256 bites, így az elméleti maximális sávszélesség 23,3 Gbyte/sec.
A Radeon 9600 XT chip specifikációit nem hozták nyilvánosságra, így ezek tekintetében csak jól értesült hírforrásokra lehet hagyatkozni. Ezek szerint a 130 nanométeres csíkszélességgel gyártott grafikus processzor órajele 500 MHz, a chiphez kapcsolt memória pedig 600-750 MHz-en működik. A Radeon 9600 XT a Radeon 9600 továbbfejlesztett változata, ennek megfelelően csupán 4 renderelő áramkörrel és 128 bites memóriabusszal rendelkezik.
A Radeon 9800-as grafikus kártyákon 256 Mbyte memória kap helyet. Az új chipek megjelenése kapcsán jelentős hírnek számít, hogy az ATI kártyagyártó partnerei között megjelent a tajvani Asustek is. Az új chipekkel felszerelt kártyák már októberben piacra kerülhetnek.

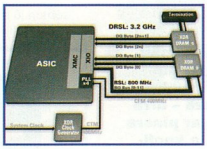
Pentium 4-es újdonságok
Játékra kihegyezve



Az Intel hamarosan bevezeti az 1 MB másodszintű gyorsítótárral szerelt Pentium 4-es processzorait. A 3,2 GHz-es, 3 GHz-es és 2,8 GHz-es lapkák természetesen 800 MHz-es front side busszal működnek, támogatják a Hyper-Threading technológiát, és a hírek szerint a Northwood magos Pentium 4 chipekkel azonos áron kerülnek a boltokba, várhatóan az idei év végén.

A chipgyártó kifejezetten játékosok számára is tartogat újdonságot: a Pentium 4 EE lapkát Louis Burns, az Intel asztali platformokért felelős igazgatója mutatta be. Mint elmondta, a Gallatin magos Xeon MP-vel megegyező felépítésű processzor 800 MHz-es rendszerbuszt használ, 3,2 GHz-es órajelen működik, és nem kevesebb, mint 2 Mbyte harmadszintű gyorsítótárat tartalmaz. Burns állítása szerint a 169 millió tranzisztorból álló Pentium 4 EE problémamentesen működik az Intel i865 és i875 chipkészletes alaplapokban. Ez a processzor 7-800 dolláros, meglehetősen borsos áron kerül majd a boltokba.

Rambus XDR három év múlva?



Immár a gyártók rendelkezésre állnak mindazok a technikai dokumentációk és alkatrészek, melyek szükségesek a világ leggyorsabb memóriatechnológiájának nevezett XDR PC piaci bevezetéséhez. A San Jose-i vállalat útiterve szerint a jelenleg elterjedt leggyorsabb PC-s memóriáknál akár nyolcszor nagyobb sávszélességet produkáló XDIMM memóriamodulok már 2006-ban megtalálhatóak lesznek a személyi számítógépekben.

Az áttörésre már nagy szükség van, ugyanis a processzorok sebessége a jelenlegi memóriákénak már többszöröse, és ezt a hiányosságot egyre nehezebb figyelembe venni az újabb alaplapok tervezésénél. Az XDIMM memóriamodulok 12,8 és 25,6 Gbyte/sec közötti memória-sávszélességet biztosíthatnak, ami a DDR2 DIMM modulok sebességének négyszerese.

Az XDR DRAM chipek eleinte 3,2 GHz-en üzemelnek majd, azonban a terméktervegészen 6,4 GHz-es órajelig ki van dolgozva – ezen a sebességen már 100 Gbyte/sec adatátvitel is lehetséges.

Az XDR DRAM-ok többféle kivitelben és méretben kerülnek forgalomba, a chipek kapacitása 256 Mbittől akár 8 Gbitig terjedhet, és egy lapka akár 32 memóriacsatornához is csatlakozhat. A főbb memóriagyártók – a Samsung, a Toshiba és az Elpida – már licencelték az új rendszert, a Sony pedig már korábban bejelentette, hogy következő generációs PlayStation konzoljában a Rambus új megoldását alkalmazza.

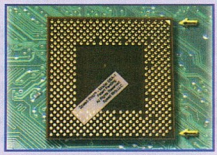
A Rambusszal peres viszonyban álló gyártók egyelőre nem kívánnak részt venni a programban.

8x-os Sony DVD-író Fénysebességgel

A nagysebességű írás eddig a CD-írósok kiváltsága lehetett csupán. Ezt megcáfolandó a Sony bemutatta a nyolcszoros, az összes DVD-R és RW szabványt támogató meghajtóját, a DRU-530A-t. A meghajtó maximális sebességgel – a CD-khez hasonlóan – csupán az egyszer írható lemezeket képes égetni, az újraírható DVD-knél csak a dupla tempójú írás lehetséges.
Az új optikai meghajtó várhatóan az év végén kerül a boltokba.

EXTREME HARDWARE NEWS

AMD Tuning – tapasszal könnyebb!



Egy egyszerű, egyébként szabadalmaztatott módszerrel bárki könnyedén átállíthatja a hardveresen blokkolt szorzójú AMD processzorok sebességét. Egyes fórumokban elterjedt, hogy a processzor bizonyos kivezetéseit vékony dróttal összekötve a szorzó átállítható. Ez azonban az ügyetlenebb kezűek processzorára végzetes lehet. Az ilyen emberek számára találták ki a SpeedStrip névre hallgató tapaszt, melyet a proci aljára kell felragasztani a mellékelt fénykép szerint.
A Speed Strip Model SSA-1 az AMD Thoroughbred (AXDA vagy újabb sorozatú) és Barton magos processzorainál alkalmazható. A szorzó állítását természetesen az alaplapnak támogatnia kell. A tapasz ára 15 dollár.

CD – már kukoricából is!

A Sanyo cég egy új, környezetbarát eljárást vezet be optikai lemezek gyártására. A japán vállalat állítása szerint a kukoricalemez legalább olyan masszív, mint a jelenleg elterjedt optikai lemezek, ám azokkal ellentétben környezetbarát. Az új MildDisc technológiával számos műsoros audio és video CD lemez kerül majd forgalomba. A kukoricalemezek előnyös tulajdonsága, hogy körülbelül 50-100 év alatt vízzé és széndioxiddá bomlanak le, így nem szennyezik a környezetet.
A technológiát az egyesült államokbeli Cargill Dow dolgozta ki. A nebraskai vállalat sajátos eljárássorozattal tejsavvá alakítja a kukoricaszemeket, melyből a Sanyo a japán Mitsubitshi Chemicals-szal közösen kifejlesztett technológia segítségével polimert állít elő. A japán gyárto adatai szerint körülbelül 85 kukoricaszemre van szükség egyetlen CD-lemez előállításához. A technika fejlesztésével nem állnak le, folyamatban van a DVD formátumú környezetkímélő lemezek kidolgozása.

Asztali, feliratokat is támogató DivX lejátszó!

Akik sok CD-re tömörített mozifilmet néznek a gépükön, külön fájlban tárolt felirattal, bizonyára örülni fognak, hogy filmjeik lejátszására immár asztali készüléket is vásárolhatnak.
A Philips a Jamo után az első és jelenleg legnagyobb szórakoztatóelektronikai gyártó, mely felvállalta egyik készülékében a DivX MPEG-4 kodek támogatását. A többnyire illegálisan letölthető filmek mellé készült feliratok támogatása azonban nagy bátorságra vall a holland vállalattól, főleg annak tudatában, hogy a készülék még az újraírható DVD-ket is képes lejátszani. A DVD737 típusjelű készülék egy firmware frissítés után képes kezelni az SRT és az SMI formátumú feliratokat is.
A frissítés természetesen más hibák javítását is tartalmazza.

Boltban is kapható vízhűtés

A hazai piacon már régebben feltűnt Titan vízhűtés után napvilágot látott az extrém memóriamoduljairól híres OCZ terméke is. Az OCZ Annihilator kit alapkiépítésben egy nagyteljesítményű pumpát, egy víztartályt, egy hűtőrácsot, egy 120 mm-es hűtőventilátort és egy rézből készült hűtőblokkot tartalmaz. Kapható lesz ugyanakkor egy Deluxe változat is, amelyben a grafikus processzorhoz és az alaplapi északi hídhoz szánt, szintén rézből készült blokkok is találhatók. A csomagban a felszereléshez szükséges összes kellék megtalálható.

PIACI KÖRKÉP

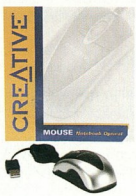
Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

VEZÉRLŐK

A4Tech RS-5 Racing Easy Mini kormány

Ez a játékvezérlő formabontó külsejével ragadja meg a figyelmet. A hagyományos kormányokkal ellentétben kis helyen is elfér. Külön pedál nem tartozik hozzá, ennek funkciói egy ravasz meghúzásával működtethetők, a kormányzást pedig a szerkezet megdöntésével érhetjük el, finom mozdulatainkra is kielégítően reagál. A kontroller fő előnye kedvező ára, minőségét pedig az egereiről régóta ismert A4tech garantálja.

Ramiris



Creative notebook egér

A hangkártyáiról ismert cég most újabb termékkategóriával is bemutatkozott: az úgynevezett tapipaddal felszerelt hordozható gépek tulajdonosai általában sokat bosszankodnak a mutató ügyetlen mozgathatósága miatt. Nekik való, kis méretű egeret ajánl az ismert nevű cég. A rágcsáló USB portra csatlakozik, optikai felbontása 800 DPI, és el van látva kábeltekercselő szerkezettel is. A cég kínál kifejezetten kis méretű, az LCD kijelzőt szabadon hagyó, speciálisan notebookokhoz kifejlesztett webkamerát is.

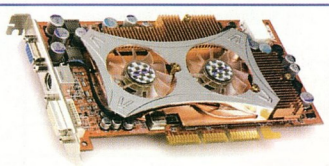
Ramiris

VGA

ATI chipes ASUS kártyák

Hamarosan kapható lesz az év meglepetése az ASUS-tól, s ez nem más, mint az ATI chippel szerelt videokártya. Igazi szenzáció a világ egyik legnagyobb gyártójától, aki eddig az nVidia mellett volt elkötelezve. A lépés természetesen a jelenleg kialakult piaci helyzetet tükrözi.
A kártya főbb újdonsága a hardware hírekben részletezett új processzoron kívül a DVI csatlakozó mellett található TV-out/Video-in csatlakozó. Egyéb jellemzői – az AGP 8x, teljes DirectX 9.0 támogatás és a vadonatúj SmartShader 2.1 és SmoothVision 2.1 – nem változtak. Az ASUS-tól megszokott módon a dobozban, a kártya mellett CD-k sokasága található, többek között egy teljes verziós játék, a Half-Life 2 (melyet a játékprogram megjelenésekor kap meg a vásárló), az ASUS DVDXP, Photo Express és egyéb hasznos szoftverek.

Ramiris



HÁLÓZAT

Vezeték nélkül, akár 54 mbps sebességgel!

Már nálunk is kaphatóak a Linksys új, nagysebességű adatátvitelt is támogató rádiós LAN építőelemei. A WET54G Ethernet Bridge ráadásul új designt is kapott elődjéhez képest, kis méretének megtartása mellett.
A rendszerhez természetesen kapható Access Point is, melyhez tetszőleges számú bridge, PCI vagy PCMCIA szabványú kártya csatlakoztatható 450 méteres körzetben.

Alphasonic

STLab USB Hubok

Majdnem minden játékos beleütközik abba a problémába, hogy elfogynak az USB portok. Joystick, kormány, pen drive, mp3 lejátszó… és hova dugjam a nyomtatót meg a szkennert… Az STLab terméke erre olcsó és kiváló megoldást jelent, ugyanis a csatlakozó megnégyszerezésén kívül az asztal közepére emeli az egyébként a gép háta mögött megbúvó portot. Külön szoftver telepítése természetesen teljesen szükségtelen, az elosztót, mely kapható a gyors USB 2.0 szabványnak megfelelő kivitelben is, csupán egy szabad USB bemenetre kell dugaszolni, és 4 újabb aljzattal leszünk gazdagabbak.

Ramiris

HANGZÁS

Új mini MP3 lejátszók

A Creative a MuVo lejátszó hibáit figyelembe véve új hordozható audiolejátszóval állt elő, mely Rhomba névre hallgat. A kis készülék 256 MB memóriával, FM rádióvevővel és hangrögzítési lehetőséggel rendelkezik. A kompakt, mégis elegáns készülék tökéletes megoldást nyújt futás vagy utazás közben. A beépített Li-Ion akkumulátor akár 10 órás lejátszási időt is biztosít, s az akkumulátor a gyors PC-s kapcsolatért is felelős USB porton keresztül is kényelmesen feltölthető. Mivel a lejátszóba mikrofont is építettek, ezért diktafonként is kitűnően használható. A vezérlőbillentyűk elhelyezése jól átgondolt, hogy minden funkció elérhető legyen a rendszer egy kézzel való használata esetén is. Ezenfelül a nagy, háttérvilágítással rendelkező LCD-kijelző tisztán mutatja a lejátszási és beállítási adatokat, segítségével gyorsan elérhetjük a készülék egyes funkcióit.

A konkurencia sem maradt tétlenül, ugyanis hasonló funkciójú, ötletes szerkezetekkel a TDK is előállt. A cég palettáján találunk többek között fejhallgatóval egybeépített memóriás lejátszót is. A fejhallgatóba épített Mojo 1 beépített memóriája 128 Mbyte, azonban a kapacitás SD/MMC kártyákkal bővíthető. A készülék az MP3 és WMA

állományokat szólaltatja meg, és beépített FM-vevővel is rendelkezik, amely 25 adó frekvenciáját képes tárolni. A Mojo 1 egy AAA akkumulátorról vagy elemről akár 10 óra folyamatos lejátszásra képes. A készülék októbertől lesz kapható 179 dolláros áron. A lejátszónak készül zsebben hordozható változata is, Mojo 128F ill. 256F típusjellel.
A család legolcsóbb tagja a 99 dolláros Mojo X lesz, melyben csupán 128 MB nem bővíthető memória található, és rádiót sem hallgathatunk rajta.

Ramiris

Codegen hangfalszettek

A minőségi tápegységeiről is ismert Codegen multimédiás hangszórókkal is foglalkozik. Az egyszerű asztali hangfalpártól a házimozi hangkeltőkig minden megtalálható a cég választékában. Példaként bemutatjuk az SP-700-as típust, mely 2×12W-os szatellit és egy 25W-os mélysugárzót tartalmaz. Ez a készlet a választék egyik legjobb ár/érték arányú modellje, a szokásos asztali számítógépekhez átlagos igény esetén tökéletes hangzást nyújt. A szett bármilyen, sztereó vagy 2.1-es kimenetű hangkártyához csatlakoztatható.

Ramiris

TUNING

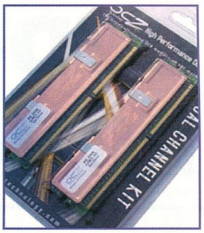
Ritka csemegék az extrém hűtők kedvelőinek

A Cooler Master új, Aero sorozatú ventilátorai különlegesen hatékonynak bizonyulnak, alacsony zajszintjük pedig meghatározó lehet, ha gépünk folyamatosan üzemel. Az új design magáért

beszél: a formatervezők mindent beleadtak, hogy termékük megnyerje a vásárlók tetszését.
A hűtő négy főbb változatban készül, egy kisebb és egy nagyobb teljesítményű kivitel kapható. Az Aero 7 AMD az Aero 4 Intel processzorokhoz illesztett alu ill. réz hűtőtömbbel kerül az üzletekbe.

Ultragyors válogatott memóriák

A válogatott chipekre épülő memóriamodulokat forgalmazó egyesült államokbeli OCZ Technology röviddel a hasonló sebességű Premier Series modellek után bejelentette 533 MHz-en működőképes, alacsony késleltetésű memóriamoduljait.
Az OCZ Enhanced Latency



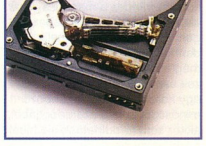
Series PC4200 DDR modulok darabonként, és kétcsatornás memóriavezérlővel ellátott rendszerekhez szánt páros csomagokban vásárolhatóak meg.

A modulok 2,8 Volt tápfeszültséget igényelnek, és 2,5-4-4-7 ciklusnyi késleltetés mellett képesek 266 (533) MHz-es sebességen üzemelni. A memóriachipeken rézből készült hűtőborda található. Az OCZ EL PC4200 modulokat 256 és 512 Mbyte-os kapacitással, illetőleg kétcsatornás rendszerekhez szánt, két modult tartalmazó csomagban kínálja a gyártó.

Hitachi merevlemezek

A rendkívül jól sikerült bemutatkozás és start után töretlen lendülettel halad a Hitachi merevlemezek értékesítése. A cég palettáján az egyszerűbb asztali alkalmazásoktól a profi, szerverekbe szánt megoldásokig minden megtalálható. Számos asztali modell kapható 8 MB-os cache memóriával, akár 250 GB-os méretben, Serial Ata interfésszel szerelve is. A meghajtók különlegessége a szoftveresen csökkenthető sebesség, ebben az üzemmódban az adatátvitel tempójának rovására csökken a zajszint és az egység áramfelvétele.

Expert Computer kft.



DVD-ÍRÁS PIONEER-MÓDRA

Könnyű kiválasztani a legjobb és leggyorsabb DVD-írót akkor, ha van rá megfelelő pénzügyi keretünk. A Pioneer DVR-A06-os írója minden eddigi problémát megpróbál orvosolni, miközben az elérhető legkiválóbb minőséget produkálja otthonunkban. Az, hogy miért is érdemes a DVR-A06-ot választani, a cikkünkből kiderül...

A Pioneer idén májusban jelentette be legújabb DVD-íróját, mely kiküszöbölve a formátumok közötti harcot, mindkét DVD-formátumot támogatja (DVD-R és +R), még akkor is, ha a gyártó maga a DVD Forum által is elfogadott mínuszos változat mellett kardoskodik. Mivel a Microsoft pont a bejelentés előtt hirdette ki, hogy végül mégsem a +R, hanem a DVD-R mellett teszi le voksát, így a Pioneer nagy büszkén ezt is közölte az ekkor megjelentett sajtóanyagban. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a következő generációs Windows operációs rendszerek ezt, azaz a mínuszost fogják alapértelmezett szabványként kezelni.
Mint azt a Pioneer részletesen meg is indokolja különböző fórumokon, azért döntöttek a kétfajta formátum együttes támogatása mellett, mert a piacon az eladási adatok azt igazolták, hogy leginkább ezen meghajtók iránt nőtt meg a kereslet az elmúlt időszakban. Ez nem meglepő, hiszen a felhasználók nem szeretnék egyik mellett sem elkötelezni magukat akkor, ha van lehetőség egyszerre mindkettő használatára.

Amire nagyon büszkék a készítők a meghajtó esetében, az a lézer precizitása, az írás megbízhatóságának magas színvonala – miközben mindez a manapság már alapnak számító 4x-es sebességen történik. Külön kiemelik mindenhol, hogy az írás folyamata még a többszörösen újraírt lemezek esetében is állandó, és ha egy korong felülete különböző minőségű az írás szempontjából, akkor sem fordulhatnak elő hibák a kiírt anyagban.

Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az újonnan kifejlesztett algoritmusnak köszönhetően minden körülmény között kiküszöbölhetők a külső, fizikai sérülések. Ha egy (újra)írható lemez valamilyen okból kifolyólag defektes (pl. ujjlenyomat vagy karcolás), ezt az író észlelni fogja, és a problémás felületre meg sem próbál írni, hanem rögtön a következő írható részt fogja felhasználni. Ezt természetesen az olvasók is képesek kezelni, és a problémás részt automatikusan átugorják. Az egész folyamat az UDF 2.0-s fájlrendszerén alapszik.

A világon is innovatívnak számító technológia a DRT-DM névre hallgat (*Distributed Real Time Defect Management*), melyet elsőként ebben a meghajtóban használhat a nagyközönség. Ezt a technológiát egészíti a ki a DBI-chip, mely a hibás blokkokról tárol információkat (*Defective Block Information*), melynek okozója lehet akár karcolás, por vagy ujjlenyomat is. A technológiát hamarosan egyre több szoftver is ki fogja használni, legfontosabb előnye pedig az, hogy az íráskor nem kell törődni a hibás részekkel, hiszen ezeket a meghajtó előre föltérképezi, így garantált, hogy az írás során nem tapasztalható sebességcsökkenés. Ennek előnyeit pedig, azt hiszem, nem kell nagyon részleteznem.

Három technológia biztosítja a problémamentes működést, melyeket a manapság szintén szabványosnak nevezhető Buffer Underrun elleni védelem egészít ki. Ezek a következők:

– *Liquid Crystal Tilt Mechanism*: ezt a Pioneer az autókban megtalálható technológiából fejlesztette tovább, segítségével kiküszöbölhetők az írásnál és olvasásnál az olyan hibák, melyek a lemezek vastagságából, vagy a nem egyenletes felületből adódhatnak.

– *Smart Laser Driver Technology*: a jelek fölvitelének precizitását befolyásolja.

– *Dynamic Resonance Absorber*: ennek feladata az, hogy a lemez magas fordulatszámon történő forgatásakor a rezonancia a minimális szinten maradjon, így garantálva a csöndes működést.

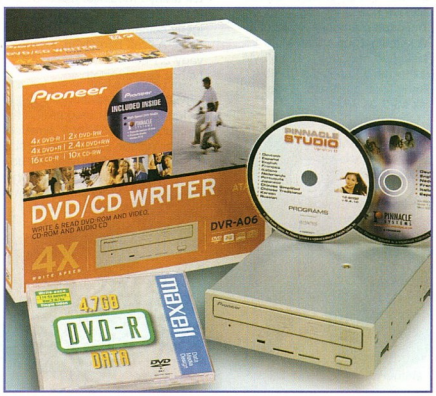
A DVR-A06-os nyugodt szívvel ajánlható mindazon felhasználók számára, akik a jelenleg kapható legmegbízhatóbb megoldást szeretnék választani otthonra. Talán azok fognak egyedül csalódni benne, akik másolásvédelemmel ellátott anyagok sokszorosítására szakosodtak, ugyanis a Pioneer a szerzői jogok védelmére különösen nagy figyelmet fordít, és éppen emiatt az ilyen termékek másolása nem biztos, hogy minden esetben sikerrel fog zárulni.

TECHNIKAI ADATOK

Írási sebesség: 4x DVD-R, 2x DVD-RW, 4x +R, 2.4x +RW, 16x CD-R, 10x CD-RW
Olvasási sebesség: 12x DVD-ROM (szimpla), 8x DVD-ROM (dupla), 6x DVD-R/RW, 6x +R/RW, 32x CD-ROM, 32x CD-R/RW
DVD elérési idő: 140ms
CD elérési idő: 130ms
Buffer: 2MB
Méretek (szélesség, magasság, hosszúság mm-ben): 148x42.3x198
Nettó tömeg: 1.1kg

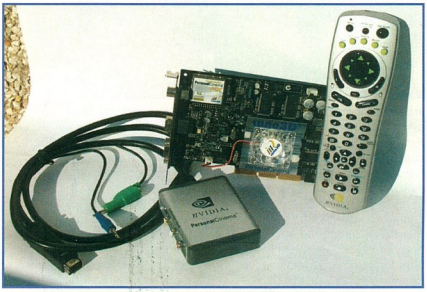
A terméket a BaSys Multimédia Kft. bocsátotta a rendelkezésünkre.

Chilly



INNOVISION KÖRKÉP

Magyarországon jóformán a teljes névtelenségből, a „noname" kategóriából emelkedett ki az InnoVision, mely legújabb termékeivel már a legkülönbözőbb multimédiás területeken is megvetette a lábát. Cikkünkben bemutatjuk a cég történelmét, betekintést nyújtunk a jelenlegi termékpalettába, valamint szemrevételezünk három különböző multimédiás terméket. Ezek közül az egyik egy professzionális használatra kifejlesztett hangkártya, míg a másik kettő a GeForce FX-széria prominens tagjai.



Az InnoVision Multimedia Hong Kongban jött létre, és a gyártási és fejlesztési feladatokat egyben ellátja. Fő profiljába a multimédiás eszközök tartoznak, melyek körét nemrégiben igencsak érdekes termékekkel is bővítették. A cég PC-s eszközökkel foglalkozik, és többek között OEM-változatokat is forgalomba hoz. A termékeket több kategóriába sorolhatjuk: az **Inno3D** a videokártyákat, az **InnoDV** a digitális videózással kapcsolatos eszközöket, az **InnoAX** a hangkártyákat, az **InnoBD** az alaplapokat, míg az **EIO** a speciális perifériás megoldásokat fedi le.

Inno3D

Az Inno3D széria tagjai régebben csupán jó tuningolhatóságukról és olcsóságukról, míg mostanra már a hozzájuk nyújtott körítésről is híresek. A dobozokban általában ott lapul egy vagy több játékprogram, DVD-lejátszó, 3DMark, és az elmaradhatatlan meghajtó CD. A régebbi termékek közül még beszerezhetők a GeForce 2-es és 3-as család egyes példányai, valamint jó pár GeForce 4-es is. A jelenleg igazán népszerű termékek azonban a GeForce FX magasságában találhatók meg, melynek csúcskategóriás darabját, a díszdobozos FX 5900 Ultrát már korábban is emlegettük az újság hasábjain.

A legalacsonyabb kategóriás, belépőszintű 5200-astól lépésről lépésre juthatunk el a még jelenleg is 100 ezer forint magasságában leledző 5900-ig, mely fázisok közötti átmenetet az Ultrák adják. Hogy kinek és mennyire jönnek be az Inno3D-s hűtőbordák és ventilátorok (hiszen az utóbbi időben már ezek kialakítását illetően is versenybe szálltak egymással az egyes gyártók), az más lapra tartozik, azt viszont nem árt tudni, hogy csupán az 5800-astól kezdve foglalnak a kártyák, kialakításukból adódóan, további PCI-bővítőhelyet, ezek közül is főként az Ultra-példányok rendelkeznek ekkora helyet foglaló hűtéssel.

A kategória kiemelt tagjainak számít a két **Personal Cinema FX**, melyek FX 5200 és FX 5600 alapokra épülnek, és kimondottan arra találták ki őket, hogy otthoni PC-nket házimozi-rendszerré varázsolják. Ebben segítségünkre lesznek az olyan finomságok is, mint a rádiófrekvenciás fogadóegység a távirányítóval, vagy a Break-out Box, mely segítségével könnyedén csatlakoztathatjuk a környezetünkben található AV-eszközöket.

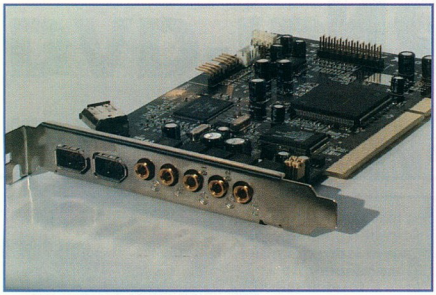
Mivel az nVidia teljes GPU-választéka megtalálható az InnoVision palettáján, így mindig a pénztárcánkhoz mérten választhatjuk meg a vásárolandó terméket, tudván mindezek mellett azt, hogy a belsejében azért jórészt ugyanazt a minőséget és kiegészítőket fogjuk találni.

InnoDV

Az InnoDV tagjai a professzionális videó/TV-felvételre, valamint ezek feldolgozására, vágására specializálódtak. Az ebbe a kategóriába tartozó termékek főként a beérkező jel rögzítésére szakosodtak, legyen az TV-adás, vagy éppen egy videokamerára rögzített felvétel. Legtöbbjük a FireWire-csatolókat használja az adatok továbbítására. A választékban megjelenik két Cyclops-kamera is, melyek állóképeket, videókat, valamint hangfelvételeket képesek rögzíteni. A nagyobbik változat 800x600-as, míg a kisebbik 640x480-as felbontást támogat. Ennek az optikája azonban jobb minőségű képet képes produkálni, mint a napjainkban kapható csúcstelefonok, és mindezt a gyártó honlapján, a termékről írt specifikációk mellett magunk is leellenőrizhetjük.

InnoAX

A zajkeltő eszközök két kategóriáját találhatjuk meg itt: hangkártyákat, valamint hordozható eszközöket. Előbbiek között két 5.1-es kártyát találunk, melyek mindegyike támogatja a jelenleg ismert szabványokat (DirectSound, A3D, EAX), valamint kompatibilisek az SB-termékekkel. Közülük a professzionális változatot



érdemes kiemelni, mely az anyag digitális formában történő rögzítésre is alkalmas, erről a cikkben később részletesen is szólunk. A hordozható eszközök között találunk egy CD-s MP3-lejátszót (mely támogatja a WMA-t is), a **Q-cute** flashes lejátszót, mely méretén kívül azzal is kitűnik, hogy mobiltelefont is csatlakoztathatunk hozzá, és akár még a beszélgetést is rögzíthetjük, valamint az **iMX 100**-as MP3 Pen Drive-ot, mely 64, 128 és 256 MB-os kiszerelésben érkezik, és amint fölpakoltuk rá a zenét, máris meghallgathatjuk azt – ugyan LCD-kijelző nélkül.

InnoBD

Magyarországon nem sűrűn lehet találkozni a cég alaplapjaival, pedig vannak próbálkozások ilyen téren is, mind Intel-, mind AMD-alapokon. Itt is a szokásos, hasznos kiegészítő szoftverekkel találkozhatunk (pl. Partition Magic), azonkívül minden olyat megtalálunk a lapkákon, amiket elvárnánk a manapság forgalomban lévő termékektől. Mivel én még egyet nem láttam működés közben, így a tuningolhatóságáról, valamint egyéb tulajdonságairól nem sokat tudok mondani.

EIO

Itt aztán megtalálható minden, amire egy felhasználó a bővítések terén vágyhat! Van ATA133-as IDE-kártya (PCI slotba illeszthető), ATA133 RAID, Ethernet-kártya, USB 2.0-s, illetve USB 2.0 + FireWire bővítés, Bluetooth USB-s csatoló, USB 2.0-s Pen Drive, USB 2.0-s külső HDD-egység (ATA33/66 sebességet képes kezelni), Serial-ATA bővítés. Ami itt különösen érdekes, az a Bluetooth-os Flash-kártya, melyet PDA-khoz készítettek, és mely segítségével így bármelyik eszközünket, mely ugyan rendelkezik flashes bővítőhellyel, ám nem tud létrehozni egy Bluetooth-kapcsolatot, kibővíthetjük ezzel a funkcióval (PDA, Pocket PC, Notebook, Web Pad, digitális fényképezőgépek, stb.).

InnoAX Pro Audio DV 5.1

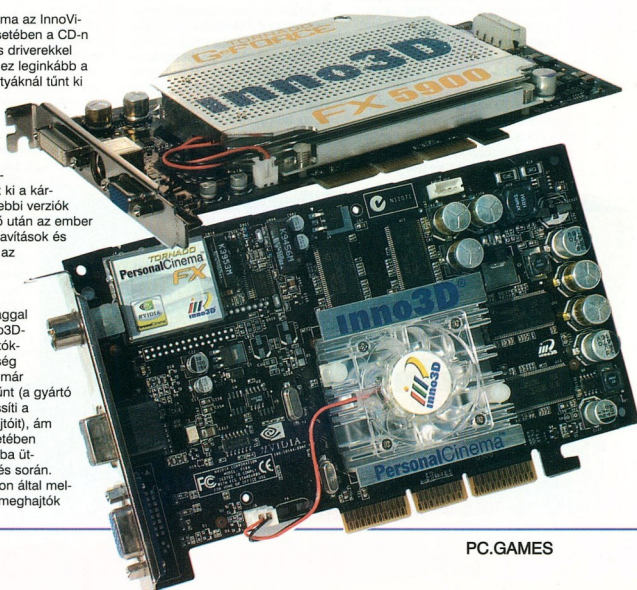
Ha csak a játékosok oldaláról nézzük a kártyát, valószínűleg a lehetőségek alig felét tudjuk kihasználni, ám elsőként mégis érdemes csak így megnézni a tulajdonságait, majd sorra venni a különleges képességeit is. Mivel a kártyát nettó 10 ezer forint körül osztogatják, így komoly konkurenciát jelenthet az Audigy-szériának, melynek legolcsóbb változata is 12 ezer forint körül van, nem beszélve az Audigy 2 26 ezres áráról.

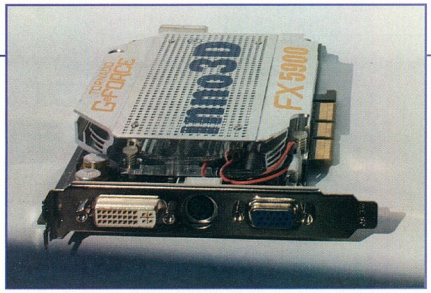
A legtöbb probléma az InnoVision termékek esetében a CD-n érkező szoftveres driverekkel szokott lenni, és ez leginkább a régebbi videokártyáknál tűnt ki különösen – a Detonatorra épülő Inno-féle meghajtók (Tornado) iszonyatosan jó eredményeket hoztak ki a kártyából, ám a régebbi verziók esetében egy idő után az ember kénytelen volt a javítások és új funkciók miatt az általános Detonatorra áttérni, ami viszont kisebb hatékonysággal működött az Inno3D-s grafikus gyorsítókkal. Ez a különbség ugyan mostanra már javarészt megszűnt (a gyártó rendszeresen frissíti a Tornadók meghajtóit), ám a hangkártya esetében újfent problémákba ütköztünk a telepítés során. Mivel az InnoVision által mellékelt CD-n lévő meghajtók nem minden esetben működnek (egyszerűen nem voltak hajlandóak föltelepülni), így érdemes a Windows által fölajánlott alapértelmezett meghajtókat is kipróbálni, ugyanis ezek az ilyen esetekben orvosolni szokták a problémát.

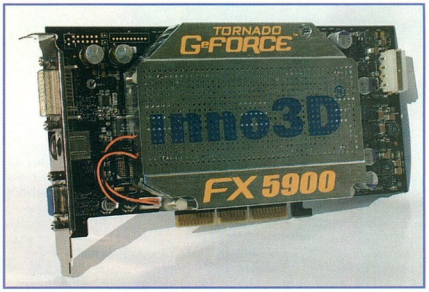
A tesztelés során a lehetőségekhez mérten minden ki szerettünk volna próbálni, így a hangkártyát egy Creative Inspire 6.1 6700-zal párosítva üzemeltük be, majd kipróbáltuk, hogyan szólnak rajta az egyes forrásokból érkező zörejek. A zenék terén a CD-ből érkező hangok kiválóan jöttek át, ám az MP3-ak esetében az alacsonyabb frekvencián rögzített számoknál nagymértékben behallatszódott az alapzaj. A háttérzaj más esetekben nem jött elő, és mivel az összehasonlításhoz használt Audigy esetében ezt nem tapasztaltuk, így a kártya alaptulajdonságának tudtuk be.

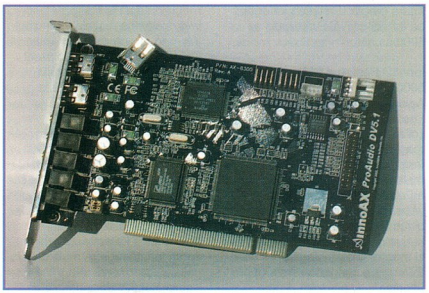
A DVD-s visszajátszás esetében a kártya kiválóan teljesített, és ugyanez volt jellemző a játékokra is, melyeknél esetenként még felülmúlta az Audigy képességeit is. Ha csak a játékosok szempontjait nézzük, akkor már megéri a DV 5.1-et választani, ám ne feledkezzünk meg a további képességekről sem!

A további finomságok között találhatunk egy kiegészítő portot, melyet a gép hátsó részéhez terveztek, és tartalmazza a gameportot (joystick/MIDI), SPDIF optikai IN/OUT, valamint SPDIF koaxiális IN/OUT csatlakozókat. Maga a kártya hordozza a szokásos ki- és bemeneteket (LINE IN, MIC IN, front speaker, rear speaker, center/sub), valamint két DV Capture portot (FireWire). A kártya belső felületén találhatjuk a CD/AUX Audio, a CD Audio-csatolókat, valamint a kiegészítő port csatlakozóját. Valószínűleg helyhiány miatt került a









belső részre, elég érdekes helyre, a harmadik FireWire-DV Capture port. Eme DV-s funkciók használata esetén nem árt csatlakoztatni a kisfloppys tápcsatlakozót, ugyanis ehhez már nem biztos, hogy elegendő lesz számunkra annyi energia, amennyit a PCI-on keresztül kapna a hangkártya. (Ehhez a dobozban található kábel is a segítségünkre lesz.)

Hogy a professzionális lehetőségeket ne hagyjuk parlagon, a szoftveres csomagban a meghajtó, valamint a már szokásosnak nevezhető WinDVD mellett megtalálhatjuk az InterVideo WinRip nevezetű MP3 tömörítőjét/lejátszóját. Ezt egészíti ki a DV-hez kitalált CyberLink PowerDirector SE, mely belépőszinten kiválóan megfelel ahhoz, hogy elkezdjük elsajátítani a PC-s videózás, vágás alapjait. Ehhez lehet, hogy szükségünk lesz a dobozban található optikai, valamint a FireWire-iLink kábelre.

Összefoglalva elmondható, hogy az Audigy kiváló alternatívája a kártya, mely olyan extrákat is biztosít, melyeket ugyan lehet, hogy nem mindenki használ ki, viszont ezek megléte is garantálja a megfelelő minőséget. Az Audio Extreme 5.1, a kisebbik testvér az InnoAX-családban, nem járt nálunk tesztelésre, így arról nem tudunk elmondani semmit, csupán annyit, hogy kb. feleannyiba kerül, és hogy ugyanezen tulajdonságokkal bír – DV nélkül. Ugyan itt nem kapunk a termékekhez játékszoftvert, ám egyesek számára talán éppen emiatt szimpatikusabb választás a Creative megoldásaihoz képest.

Inno3D GeForce FX 5900

A kártya már a csúcskategóriát képviseli, mégis, ára azért jó pár tízessel az Ultra mögött marad, így talán szimpatikusabb lehet azok számára, akik ezt kérik karácsonyi ajándéknak. A kártya az nVidia 5900-as GPU-ját tartalmazza 400 MHz-en futó maggal, összesen 128 MB memóriával (összehasonlításképpen: az Ultra 450 MHz-en fut 256 MB RAM-mal).

A dobozban találunk egy DVI-átalakítót, egy S-Video-kábelt, a MegaPack 2003-ast (WinDVD, WinDVD Creator, 3DMark 2003, Comanche 4, játékdemók, meghajtók), és a videokártyát. Utóbbit érdemes közelebbről is szemügyre venni, hiszen a kialakítása általában gyártónként változik. Ebben az esetben egy óriási hűtőborda fog legelőször feltűnni, mely lefedi mind a memóriákat, mind a GPU-t, ám a kártyának csupán egyik felét takarja, a NYÁK másik oldalára semmi sem jut. (Az utóbbi időben egyre több gyártó fedezi föl, hogy mindkét oldalra is lehet pakolni bordákat, és így a hőelvezetés sikeresebb lehet.)

Természetesen az elmaradhatatlan extra tápcsatlakozó itt is megtalálható, mely többek között a kártyán található két ventilátor energiával való ellátását is megfogja teremteni. Ha eltávolítjuk a lyukacsos rácsozatot, alatta föl is fedezhetjük eme két miniatűr szélgépet, melyek legérdekesebb eleme nem is az, hogy kettő van belőlük, hanem hogy amikor a gépbe helyezzük a kártyát, majd áram alá helyezzük és elindítjuk, sejtelmes kék fénnyel világítanak. Akik az ilyesmire érzékenyek, elégedetten dörzsölhetik a tenyerüket egy ilyen látványos kártya birtokosaként. LAN-partikon tuti siker!

A hűtőborda ugyan méretes, ám hővezető képességeit illetően nekem kétségeim támadtak, és az sem volt éppen a legszimpatikusabb megoldás, hogy a memóriák és a borda között egy-egy hővezető tapasszal teremtették meg a kapcsolatot. Szerencsére ez a hétköznapi használat során nem érződik meg, ám a tuningolásnál még okozhat problémákat.

A kártya tulajdonságai az árához lettek igazítva, így a teljesítményére jó ideig nem lehet panasz, és az újonnan megjelenő játékok is simán fognak majd rajta futni (Doom III, Half-Life 2, stb.). A tuningolhatóságot illetően azonban nem sok jóval tudom kecsegtetni a nagyérdeműt, ugyanis a túlhúzásra nem nagyon hajlott a videokártya. Minimális húzással ki lehetett belőle csikarni további 5-10 fps-t, ám számottevő eredményt azonban nem sikerült elérni. Gyanítom, hogy ez elsődlegesen a hűtés hibája (további húzásra már megjelentek a túlmelegedésnél szokványos grafikai hibák). Ennek ellenére azért mindazok számára, akiknek az Ultra már a megfizethetetlen kategóriába tartozik, kiváló választás az 5900-as.

Inno3D Personal Cinema FX 5600

A végére tartogattam a legérdekesebb példányt, mely ugyan „csak" az 5600-as GPU-t tudhatja magáénak, ám szolgáltatásválasztékának köszönhetően kiemelkedik a szürke tömegből. Ha a Personal Cinema egyik tagját választjuk, akkor valószínűleg olyan motiváció vezérel bennünket, mint az otthoni PC-s házimozi megteremtése, vagy éppen a TV és videomagnó számítógépre ültetése.

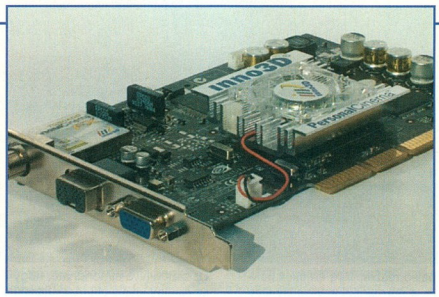
A Personal Cinema birtoklása esetén hozzájutunk egy TV Tunerhez, mely NTSC és PAL szabványokat is tud, ráadásul a távirányítóval nem csak a csatornákat váltogathatjuk, de a többi multimédiás alkalmazást is irányításunk alatt tarthatjuk. A Break-out Box segítségével az összes környezetünkben lévő eszközt összeköthetjük PC-nkkel (videomagnó, TV, Hi-Fi, videokamera, konzol játékgépek, műholdvevő, stb.), mely mind a bejövő, mind a kimenő jeleket egy helyen összegyűjti, és egyetlen kábelen továbbítja a videokártya felé (S-Video, Video, Audio x2 – left és right).

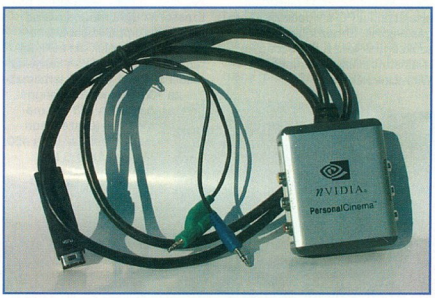
Az nVidia eme kártyájával helyettesíthetjük a TV-n túl a videomagnót is, hiszen a szoftveres megvalósításokon keresztül képes az adás megtekintésén kívül azokat rögzíteni, akár előre beállított időpontban is. Támogatja a Timeshiftinget, mely azon technológiát takarja, melyet használva az élő adásokat megállíthatjuk, majd folytathatjuk megtekintésüket anélkül, hogy kimaradnánk bármiből is, de ugyanígy a reklámok megtekintését is mellőzhetjük, vagy kedvenc részeinket nézhetjük meg újra. A rögzített adást valósidejű MPEG2-es kódolással rögzíthetjük, mely garantálja, hogy a minőségre nem lesz okunk panaszkodni.

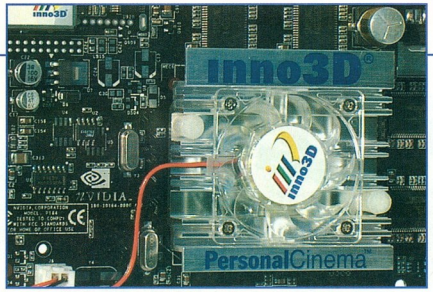
Az NVIDIA NVDVD-t csomagolják a dobozba, ami tudja a DVD, MPEG1/2, SVCD, VCD, MP3, valamint Audio CD-k lejátszását, támogatja a Dolby Digitalt, képes a filmekből pillanatképeket, valamint hangfájlokat rögzíteni. Ehhez társul a karaoke, valamint a zoom lehetősége. A multifunkcionális lejátszó tehát integrálja a visszajátszás szinte összes variációját.

Természetesen az eltárolt felvételeket (videokamera, TV, videomagnó) nemcsak tárolni tudjuk, de megvágni is, persze egy inkább csak hobbiszinten használható program segítségével. A régi VHS-ek digitális videóvá varázsolásához is sok segítséget kapunk – ezeket a felvételeket kicsit feldobhatjuk speciális effektekkel, szöveges aláírásokkal, áttűnésekkel, animációkkal vagy újraszinkronizálással. A végeredményt pedig DVD-re vagy CD-re is kisüthetjük.

Mint az a fenti felsorolásból kitűnik, a Personal Cinema FX nem kimondottan a játékosokat tartja célközön-



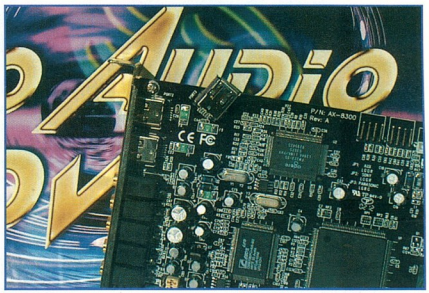




ségének, ám hogy erre picit azért rácáfoljunk, érdemes megemlíteni, hogy a dobozban helyet kapott a Comanche 4 is. És ha belegondolunk, egy 5600-as GPU a mai játékkövetelményeknek tökéletesen meg tud felelni – még ha házimozi-kiegészítőkkel látták el, akkor is. A dobozban a felsorolt dolgokon (videokártya, szoftverek, rádiófrekvenciás távirányító és fogadóegység, univerzális Break-out Box) kívül található még egy videokábel, valamint a távirányító működtetéséhez szükséges elemek.

A 128 MB memóriával ellátott videokártyán külsőre is látható, hogy nem extrém tuningra tervezték (hűtőborda csak a GPU-n van), és a máskor megszokott DVI-csatlakozót is elfelejthetjük, hiszen a hátsó panelen a VGA-csatoló mellett a Break-out Boxnak, valamint egy koaxiális TV-kábelnek jutott csak hely. Rögtön mellette, egy fémszínű kis dobozkában található a Personal Cinema lelke, amely a tuneres funkciókért felel. Van még rajta egy audio out csatlakozó is, melynek rendeltetéséről nem találtam semmit a dokumentációban, ám gyanítom, hogy esetleg egy hangkártyával összekötve megtapasztalhattam volna a csatlakozó működését.

Ha beüzemeljük a termék szoftveres részét is, jó pár alkalmazással kell majd megismerkednünk. Az nVidia multifunkcionális médialejátszója, az NVDVD mellé kapjuk az InterVideo WinDVR-jét, mely a TV és videomagnó szerepét veszi át, és varázsolja ezzel számítógépünket otthoni vevőegységgé. A rögzített anyagot a Ulead VideoStudio segítségével vehetjük kezelésbe, ha pedig elkészültünk, a végtermékeket a Ulead DVD MovieFactory 2 SE-vel tudjuk DVD-re sütni úgy, hogy mindeközben a DVD-s videók formátumának minden előnyét is kihasználhatjuk. A távirányító használatához pedig az nVidia saját szoftverét kell még fölraknunk a gépre – a Tornado alapvető meghajtója mellett.



A távirányító is egy hasznos jószág, mivel használatával a TV-től kezdve a DVD-lejátszásig az összes funkciót elérhetjük. Lévén nem infravörös kommunikációt használ, így talán kicsit kényelmesebben is kihasználhatjuk ezt a lehetőséget, főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a soksok gomb segítségével szinte teljes mértékben kiküszöbölhetjük az egér használatát.

Az irányító felső harmadát az egeret is helyettesítő iránypanel foglalja el, két oldalán a bal oldali és jobb oldali egérgombokkal. Fölötte a főbb programokat azonnal elérhetővé tevő, zöld színű gombok találhatók, alatta pedig a hangerő-szabályozó, valamint a csatornaváltó gombok. A számbillentyűk következnek eztán, majd a DVD és videó iránygombjai. A távirányítóval ugyan minden funkciót könnyedén elérhetünk, ám a zsúfoltságnak megvan az a hátránya, hogy be kell gyakorolnunk a gombok pontos használatát, különben előfordulhat, hogy véletlenül rossz gombot nyomunk meg, vagy hogy egyszerre két gombra gyakorolunk nyomást. Ezt könnyedén ki lehetett volna küszöbölni úgy, ha az egyes funkciók közötti különbséget a gombok fizikai felületével is tükrözik (pl. más a tapintásuk), vagy ha az elrendezést kicsit szellősebbre veszik az nVidiánál, és talán egy-egy gombhoz több funkciót is rendelnek.

Talán nem kell túlságosan hangsúlyoznom a végkövetkeztetést, miszerint a Personal Cinema FX segítségével két legyet üthetünk egy csapásra: hozzájutunk egy jelenleg, és még a közeljövőben is minden követelménynek megfelelő videokártyához, valamint élvezhetjük az otthoni multimédiás gyönyöröket – fotelből, távirányítóval a kezünkben (persze, csak ha az utóbbi használatához már hozzászoktunk).

Végezetül...

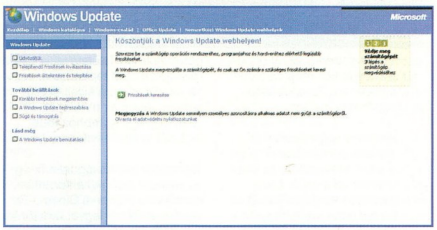
...érdemes megjegyezni, hogy az InnoVision, jelenlegi pozícióját tekintve, sikeresen kilépett a névtelenség homályából, és még ha nem is minden országban, de egyre több piacon kezd el terjeszkedni. Az elfogadható árú termékek mellé a szabványosított szoftvercsomag jár, mely főként a hardver főbb tulajdonságainak kihasználására koncentrál, természetesen a multimédia területén. Mivel a gyártó, úgy látszik, megfelelően stabil háttérrel rendelkezik, egyre több és több multimédiás megoldással áll elő, és amint az a videokártyák esetében is jól látszik, a csúcskategóriás termékek piaci forgalmazásától sem riadnak meg. A honi nagykereskedés jóvoltából pedig egyre több és több termékhez juthatunk hozzá a számítástechnikai boltokban.

Az InnoVision termékeket az EXPERT Computer Kft. forgalmazza.

Chilly

WINDOWS UPDATE

Manapság egy számítógép-tulajdonosnak rengeteg veszéllyel kell szembenéznie, ha biztonságban szeretné tudni kedvenc masináját. Ha nem számítjuk a különböző, hardvert érintő problémákat, még mindig jócskán akad mitől tartanod: itt vannak pl. a vírusok, férgek és hasonló állatfajták, amik már ősidők óta fenyegetést jelentenek, és úgy tűnik, még egy jó ideig együtt is kell élnünk velük. De nehogy azt hidd, hogy itt vége a sornak! Ahogy fejlődnek egyes programok, egyes technológiák, úgy látnak napvilágot az újabbnál újabb hibák, hiányosságok és biztonsági rések.



Az csak idő kérdése, hogy ki és mikor fedezi fel ezeket a kiskapukat, onnantól kezdve pedig egyenes az út egy újabb kártevő megszületéséig. A hagyományos vírusok ellen a legjobb védekezést egy megbízható vírusirtó szoftver beszerzése jelenti – no és persze a definíciós fájlra se árt odafigyelni... De mi a helyzet a különböző program-, ne adj' Isten, hardverhibákkal? Nem, hibairtó progit nem fogsz tudni telepíteni a gépedre, el kell, hogy keseríts elek. A megoldást a gyártó fogja szállítani Neked, letölthető patch (folt...), javítócsomag (service pack) és miegymás formájában. A Te feladatod csupán annyi, hogy becserkészd ezeket, majd telepítsd mindet szépen sorjában. Na igen, ez sok odafigyelést, utánajárást és időpocsékolást von maga után, tudom jól. Tudják ezt a szoftvergyártók is, ezért aztán, hogy a dolgodat megkönnyítsék, készültek bizonyos keretrendszerek, amiknek az a feladata, hogy egy helyre gyűjtsék, rendszerezzék és kulturált körülmények között lehetővé tegyék eme értékes szoftverek letöltését.

Mi az a Windows Update?

Egy honlapról van szó, erős ActiveX-támogatással (miért van szükség ActiveX-komponensekre? Ezek segítségével készíti el a pontos listát azokról a csomagokról, amikre a Te Windowsodnak szüksége van). Első lépésben egy lista készül azokról a frissítésekről, amikről a WU (a továbbiakban így fogom rövidíteni a Windows Update-et) úgy gondolja, hogy telepítened kell. Miután kikutakodta magát (a Microsoft állítja, hogy semmiféle személyes adatot, vagy bármiféle, az azonosításodhoz szükséges információt nem gyűjt be ez idő alatt!), átfuthatod, hogy miket akarnak Rád sózni – az „Eltávolítás"-ra kattints, ha nem értesz velük egyet. Már csak egy dolgod maradt: kattints fent a „Telepítés"-gombra, és miután elfogadtad a licencfeltételeket, a kérdéses csomagok előbb gépedre vándorolnak, majd a WU telepíti is azokat. Itt jegyezném meg, hogy a Win ME, ill. ifjabb társai mind rendelkeznek olyan szoftverrel, ami szép csendben elvégzi ezeket a feladatokat, Neked már csak nyugtáznod kell a telepítendő cuccokat, a webes felület meg el is felejtheted szépen.

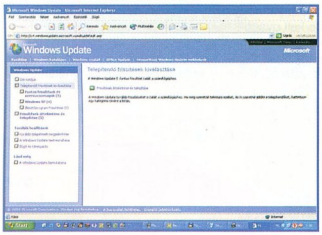
A katalógus

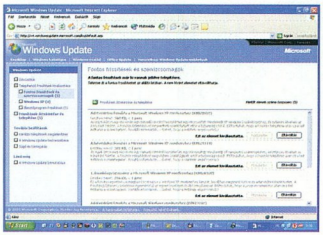
Na most vegyük azt a manapság már lassan hétköznapinak számító esetet, hogy nem csak Te rendelkezel kis családoddban számítógéppel. Kézenfekvő lenne ezeket a gépeket is naprakészen tartani. Első nekifutásra ez úgy néz ki, hogy leülsz az egyik gép elé, elindítod a WU-t, aztán átsétálsz a hugica gépéhez, ott is nyomsz egy WU-t, és így tovább, amíg minden egyes gép sorra nem kerül. Jaja, ez igen fárasztó és idegőrlő, de ne keseredj el, nincs minden veszve! A WU egyik „csak tapasztalt felhasználóknak és rendszergazdáknak" való funkcióját hívjuk segítségül, ez pedig nem más, mint a Windows Update Katalógus. Nem kell megijedni, pár sorral lejjebb látni fogod, nincs semmi rázós az egészben, és csak nyerhetsz az ügyön! Ahhoz, hogy Te is igénybe vehesd ezt a szolgáltatást, nincs más dolgod, mint a WU testreszabása menüpontra kattintani, a bal oldali menüben. Ezután pipáld ki a „A Windows Update Katalógusra mutató hivatkozás megjelenítése a Lásd még felirat alatt" szóláncot, majd mentsd el a beállításaidat. Ha jól csináltál mindent, valóban megjelenik az új menüpont a „Lásd még"-szekció alatt. Ne habozz rákattintani, majd ugyanezzel a lendülettel döntsd el, hogy frissítéseket vagy drivereket akarsz-e letölteni. A választható opciók elég egyértelműek, nem is térek ki rájuk. Fontos, hogy itt csak letölteni tudsz, a frissítések további sorsa a Te kezedben van. Ne ijedj meg az elsőre kaotikusnak tűnő könyvtárstruktúrától... van benne logika! Minden csomaghoz tartozó könyvtárban találsz egy ReadMore.url nevű fájlt, ennek segítségével bővebb információkhoz juthatsz az adott frissítést illetően (a legtöbb fájl neve kb. semmit se mond). Tölts le minden frissítést azokhoz az operációs rendszerekhez, amikkel rendelkeztek, majd rakd ki és oszd meg, hogy a többi gép is hozzájuk férhessen.

Konklúziók, használjam – ne használjam...?

Igen, használd! Mostanság annyi mindent hallani, itt van pl. a nagy port felkavaró Blaster – nem teheted meg, hogy ne legyél naprakész számítógéped biztonságával kapcsolatban, főleg ha még az Internetre is kimerészkedsz vele. Talán egyetlen érv szólhat a WU ellen: egyre komolyabban szúrik a lopott serial numbereket, bár ez csak akkor érint, ha khmm... olyan telepítő cd-d van, amiről lekopott az eredetiséget igazoló matrica... :) De ilyesmi egy tisztességes PC.GAMES-olvasónak meg sem fordul a fejében... ;) Most, hogy ezt is túltárgyaltuk, a végére csak ennyit: FRISSÍTS, TÖLTS, TELEPÍTS! Rendszeresen. Ennyi az egész. :)

Thomas





InnoVISION

Inno3D

GeFORCE FX 5950 Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5950 Ultra GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 85Hz támogatás
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5950

GeFORCE FX 5700 Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5700 GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 85Hz
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5700

PersonalCinema FX 5600/5200

- nVidia® GeForce™ FX 5600/5200 GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 75Hz támogatás
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA PersonalCinema

GeFORCE FX 5600/Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5600/Ultra GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 75Hz
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5600

GeFORCE FX 5900/Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5900/Ultra GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 85Hz támogatás
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5900

GeFORCE FX 5200/Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5200/Ultra GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 350MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 75Hz
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5200

50 gyártó
600 terméke raktárról!

Számítástechnikai Nagykereskedés

H-1134 Budapest, Lehel u. 8.
Tel.: 450-2430, 350-3357 Fax: 450-2439
www.expert.hu

EXPERT Computer Kft.

A VALVE ÜZLETPOLITIKÁJA

Egy kezdőképernyő, melyet milliók látnak naponta

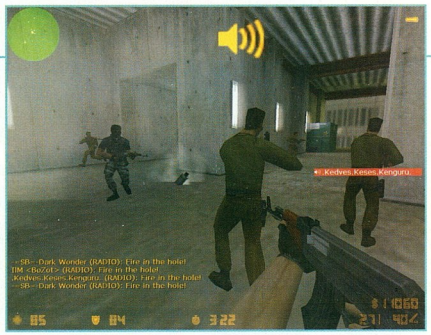
A Half-Life 1998. októberi megjelenésekor a számítógépes játékipar egyenesen a first person shooter műfaj forradalmáról beszélt, mely állítás később helytállónak bizonyult, hiszen az alapjáték, és különösen annak szerkesztőjével készített, az Internetről ingyenesen letölthető, kizárólag többjátékos módra kihegyezett kiegészítője, a Counter-Strike a mai napig nagy népszerűségnek örvend a játékosok körében.

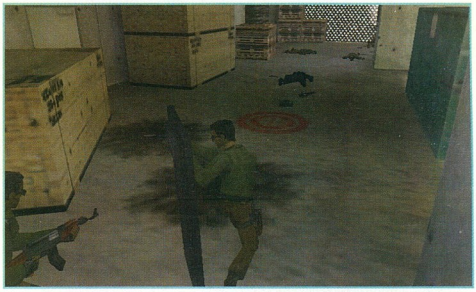
A Valve a sikert nem kis mértékben újszerű üzleti stratégiájának köszönheti, melynek lényege, hogy a program fejlesztését nem zárta le a kiadással. A cég programozói a játékot egészen a közelmúltig folyamatosan tovább csiszolgatták, szépítgették, különösen a Half-Life többjátékos, Interneten is játszható kódjára összpontosítva. A fejlesztések eredményeit ingyenesen letölthető javítások formájában tették közkincsé, ráadásul az így egyre fejlettebb program szerkesztője szabadon elérhető volt bárki számára, amely tény sok felhasználót önálló kiegészítők, modifikációk készítésére sarkallt. A legsikeresebb, legnépszerűbb kiegészítők programozóinak a cég már a hivatalos megjelenés előtt „tálcán" nyújtotta fejlesztései eredményeit. Így a MOD készítőkkel tartott folyamatos kapcsolat révén több tucat ingyenes jó minőségű kiegészítő látott napvilágot az évek során, melyek természetesen „ingyenesen" hozzáférhetők voltak az Interneten, illetve a számítógépes magazinok CD mellékletein.

Az online multiplayer internetes játékok térhódítása nagyban kedvezett a Half-Life MOD-ok elterjedésének. A pezsdülő új piac tovább sarkallta a Valve fejlesztőit, a HL internetes játékkódját így még tovább finomította, csiszolta a cég, melyet a Counter-Strike elsöprő, a mai napig töretlen sikere megnyugtatóan visszaigazolt. A programozók semmit sem bíztak a véletlenre, már az alapjáték kiadásakor minden CD-hez egy egyedi azonosító kódot mellékeltek, mellyel az újdonsült játékosnak kötelező volt regisztrálnia a cég speciális internetes rendszerében, amennyiben online játékra szánta el magát. A WON szerverek kitartó működésükkel, naprakész információkkal látták el a Valve munkatársait, így a cég mindig tisztában volt azzal, hogy pontosan hány felhasználója van termékének. A WON rendszer alkalmazása abban is nagyszerű üzleti fogás, hogy nem irányul játékszerverek üzemeltetésre. Éppen ellenkezőleg: a WON nem játékszerverek hálózata, hanem kizárólag csak egy regisztráló-ellenőrző program a Valve termékek jogszerű használatára. Half-Life szervert bárki üzemeltethet, az ehhez szükséges programokat a cég szabadon elérhetővé teszi az Internetről, melyekbe természetesen már előre be van építve a WON kulcsos ellenőrzés, azaz a direkt üzleti statisztika szolgáltatása.

Az igazi nagy durranás természetesen a Counter-Strike hihetetlen népszerűsége lett. A Valve nem is bírt magával, egy kis extra profit reményében hosszú huzavona után a CS szerzői jogait 2001-ben megvásárolta. A befektetést egy önálló, hivatalos Counter-Strike játékkorong megjelenése követte, úgymond megkönnyítendő az új felhasználók dolgát. A CD-vel tulajdonképpen a Half-Life telepítőbe integrált CS legfrissebb változatához juthatott a vásárló. Tekintettel a tízezer fölé emelkedett online játékosszámra a cég az önálló CD-vel párhuzamosan továbbra is szabadon hozzáférhetővé tette a CS és HL frissítéseket, így akinek a külön CD-s megjelenés előtt már volt Half-Life-ja, nem maradt le semmiről, továbbra is ingyen játszhatott az aktuális Counter-Strike verzióval.

A Valve 2002 végén (a Half-Life ekkor már átlépte a 2 millió eladott példányszámot) nekilátott új, 2003-as üzleti stratégiája előkészítésének. Az ekkor napvilágot látott Counter-Strike béta 1.6 verzióját csak egy új, eddig nem ismert Valve segédprogram, a Steam segítségével engedte letölteni és kipróbálni, meglehetősen szűk keresztmetszeten (csak





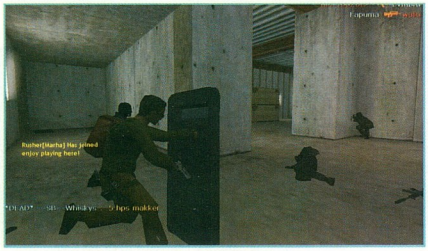
Várj odaállok a célkereszthez és akkor lelőhetsz...

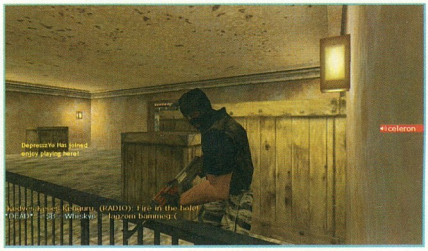
néhány ellenőrzött szerveren lehet játszani). Közben a tavaszi 2003-as E3-on elsőrő sikerrel mutatkozott be a szeptember végére igért Half-Life 2. A várakozást fokozandó, a kiállításon bemutatott játék videóit a Valve kis szünettel augusztusban közzé is tette – a még mindig tesztüzemben lévő Steam rendszeren keresztül. A segédprogram jól vizsgázott, a videókat felhasználók tízezrei töltötték le a Steam-mel a Valve szerverekről különösebb fennakadás nélkül. Felhasználói oldalról ekkor gyülekeznek az első sötét felhők, hiszen 100-200 MB nagyságú HL2 mozik letöltögetése nem kis türelmet igényel – mondjuk ki: például modemmel reménytelen.

A tesztüzem közel 9 hónapja után szeptember elején robbant a hír: a Valve végre elérkezettnek látja az időt a végleges Counter-Strike 1.6 közkincsé tételére, természetesen az új üdvöske, a Steam segítségével. Néhány nap alatt a felhőkből igazi vihar kerekedik, a Valve elszámítja magát. Az új Counter-Strike ugyanis az eddigiektől eltérő módon telepítődik: a Steam a Valve kijelölt szerverei egyikéről letölti az egységbe integrált HL/CS-t, melynek ekkor 350 MB a mérete, majd a Steam kitömöríti a játékot a PC-re, ami már meghaladja a 900 MB-t. Ekkor játékról még szó sincs, hiszen csak most jön a regisztráció procedúrája. Az új Steam identitáshoz természetesen a jó öreg Half-Life WON azonosító szükségeltetik, mellyel a cég elképzelései szerint néhány perc alatt megtörténhet a regisztráció. Azaz csak történhetne, hiszen a Valve szerverek nemes egyszerűséggel összeomlottak a felhasználók tízezreinek rohama alatt. A Steam ugyanis minden indítás után bejelentkezik a Valve valamelyik szerverén, ellenőrzi, hogy a felhasználó jogosult-e játékra, illetve, hogy a PC-re telepített játékot kell-e éppen frissíteni. Amennyiben e folyamat – például a szerverek túlterheltsége miatt – megszakad (vagy el sem kezdődik), a játékos ott áll megfürödve, hiszen Steam nélkül nincs mód játékkezdésre.
A Steam debütálása nem sikerült túl fényesen, a fiaskót a Valve a már jól bevált módon azért orvosolta. A cég szabadon hozzáférhetővé tette a Steam 350 MB-s telepítőjét, melyet felhasználók ezrei tükröztek meg szinte azonnal, így kb. egy héttel az indulás után normalizálódott a helyzet, és végre lehetett 1.6 Counter-Strikezni.

Ennyi történés után következzenek zárásképpen a következtetések:
A Valve a WON utódjaként egy olyan új rendszert épített ki, mellyel vélhetően az eddigieknél is több felhasználót tud tartósan a jövőben a Half-Life 2 bűvkörében tartani. A Steam éles tesztelésének szerepét a cég ügyesen az internetes Counter-Strike társadalomra bízta azzal, hogy a CS 1.6-ot a programmal tette hozzáférhetővé. A CS felhasználók minden várakozást felülmúló rohama rávilágított az alkalmazott technológia gyenge pontjára. Mindezek figyelembevételével úgy vélem, hogy az új üzleti stratégia minden bizonnyal működőképes lesz; a Steam-mel a Valve egyszer és mindenkorra beköltözik PC-inkbe, hogy sokáig ott is maradjon, szorgalmasan online egyeztetve a cég szervereivel, akik így mindig tudni fogják, ha termékük népszerűsége csökken. Az érdeklődés fenntartásához kezdetben bizonyára elegendő lesz a HL2 egy-két újszerű frissítésének bevállalása, melyet mondjuk a „házi MOD" Counter-Strike 2.0 közzététele követhet. Lehetséges, sőt, valószínű feltevés, mondhatja most bárki, de azért ennél biztosabb következtetés is adódik a történetből. Nevezetesen, hogy a Valve túl fogja szárnyalni a HL üzleti sikereit, hiszen a direkt online előfizetési rendszer bevezetésével és preferálásával nem kell többé osztoznia a játék bevételein holmi nemzeti kormányokkal és kereskedőkkel.

C5





www.lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával
Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért
LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu
* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair
RETRO géptulajdonosok figyelem!
A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!
Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

Age of Mythology: Titans / Agon / Apocalyptica / Beyond Good and Evil / Call of Duty / Commandos 3 / Contract Jack / FIFA 2004 / Ford Racing 2 / Halo / Kelly Slaters / Pro Surfer / Silent Hill 3 / Teenage Mutant Hero Turtles

Shareware / Freeware

3D Backgammon / 3D Minesweeper / 3D Pong Curveball / 3D Reversi Deluxe / Abandoned Well / Absolute Fit-Trix / Agressive / Amazing Brickman / Amazing Kye / Arcadia / Arkanoid / Axy Snake / Battle Pets / Billionare II. / Bloink / Brick Shooter / Bubble Booble World / Championship 500 / Free Tetrix / Freecell Collection / JezzBall / Klondike Collection / Modern Warfare / Quadrox / RealOne Arcade / Reveal Your Rank! / Robotoys Xonix / Slot Machine / Space Station Manager

Free játékok

CodeRed: The Martian Chronicles / Heed Over Heels / Kingdoms of War / Prince of Persia Minigame / Railroad Tycoon 3 Minigame / Steel Panthers: World War II

Magyarítás

Ghost Master / Hot Wheels: Bash Arena / Jedi Academy / No One Can Lives Forever / Rally Championship 2000 / Unreal Tournament 1 / Wheels of Steels

MOD

Battlefield 1942 / Blitzkrieg / C&C generals / GTA / Halflife / Halo / Imp.creatures / LOTR mods / Max Payne 2 / Tron 2.0 / Warcraft 3

Screensaver

Agon / Halo / Judge Dredd vs Death / Robin Hood: Defender of the Crown / Warlords IV

Patch

Age of Mythology v1.07 / Black Hawk Down v101503xx / Diablo II: Lord of Destruction Patch 1.10 / Diablo II Original Patch 1.10 / Chaser v1.49 (english) / Chrome 1.1.1.0 (magyar) / Star Trek Elite Force II v1.1 / Empire Of Magic v20031006 / Enigma: Rising Tide / Halo v1.02 / Impossible Creatures v1.01 / Judge Dredd vs. Death v1.01 / LionHeart v1.1 / Max Payne 2 1.01 Patch / Madden NFL 2004 / Mediaval War: Viking... v2.01 / Nascar Racing Seasons v1201 / Neverwinter Nights v1.32 / Quake III Arena: Urban Terror v31 / Robin Hood: DOTC v101 / Street Legal Redline v2.14 / Tomb Raider: Angel of Darkness v52 / Tron 2.0 v2 / Ufo: AfterMath v11a / Warhammer: Firewarrior vc00 / Wolfenstein: Enemy Territory v102

Apps

Aquamark 3 / 1st Video Converter / 3D Sound Tester / Anyplace Controll / Aston Desktop Shell Extension / BearShare / BlazeMedia Pro / BSPlayer v0.86 / CD Storager Pro / Doozler / Macromedia Dreamweaver 2004 MX / SmartPopUpStopper / WinAMP 5 beta / WinZIP 9 beta / Xara Webstyle 4 / XNView 1.61 / Ace Mega Code Pack v5.93 / Xara Menumaker 1.00 / Nero 6.0 / SoundForge 7.0 / ADKiller 1.20 / Editplus v2.11 / Webstudio 3.01 / WinSCP 3.3 / Registry 1st Aid v3.10 / Volkov Commander v4.5 / FoxMail v4.10 / QuickTime v6.4 / PaintShop Pro v8.01

Video

Armed and Dangerous / Broken Sword 3 / Civilization 3: Conquest / Counter Strike: Condition Zero / Driver 3 / Dungeon Siege: Legends of Aranna / Final Fantasy XI / Gladiator:Sword of Vengenace / Goblin Commander / Hidden and Dangerous 2 / In Memoriam / Leisure Suit Larry / Lineage II / LOTR: Return of the King / LOTR: War of the Ring / Maximum Chase / MOHA Pacific Assault / NFS Underground / Painkiller / Planetside / Prince of Persia / Pro Evolution Soccer 3 / Railroad Tycoon 3 / Roman Race 6004 / Sam and Max 2 / Sims 2 / Spellforce / Trainz Railrod Sim / Unreal Tournament 2004

Wallpaper

Aquamark / Conan / Elite Force II / Etherlords 2 / FIFA 2004 / HALO / Journey to the Center of the Earth / Judge Dredd vs Death / Kohan - King of War / LockOn Modern Air Combat / LOTR: War of the Rings / Once Upon a Knight / Prince of Persia / Silent Hill 3 / Spellforce / Warlords IV / XIII

Trainer

Battlefield 1942 / C&C Generals: Zero Hour / Cold Zero / Freedom Fighters / Halo / HomeWorld 2 / Jedi Academy / Lion Heart / Mace Griffin Bounty Hunter / MB World Racing / Midnight Club / Neverwinter Nights / Simcity 4 / Spacecolony / The Temple Of Elemental Evil / Tiger Woods / Warhammer 40K: FireWarrior / Wheels Of Steels: America / Yager

Webkitek

Etherlords / Mythica / Spellforce / XIII

Extrák

A Klingonok már a spájzban vannak / Aston Shell / Halo 2 video / Making of Prince of Persia / Making of XIII / Prince of Persia Exkluzív képek / Sniper (teljes magyar játék) / SpeedTree / Unreal 2 Engine / Vice City Extrák / GURPS Lite kézikönyv / RPG Assistant v6

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2003 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2003/11-12

PC.GAMES DVD 2003/11-12

SNIPER

TELJES SZINKRONIZÁLT TAKTIKAI AKCIÓ

EXKLUZÍV

TELJES FILM: - A KLINGONOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK
LOTR MODOK - 8 EXKLUZÍV GYŰRŰK URA TELJES KIEGÉSZÍTÉS
ÍGY KÉSZÜLT - XII ÉS PRINCE OF PERSIA MAGYAR NYELVŰ VIDEO
HALO ÉS HALO 2 - VIDEO VÁLOGATÁS, BEMUTATÓ ANIMOK A JÁTÉKOKHOZ

DEMOK - CALL OF DUTY, SILENT HILL 3, COMMANDOS 3, CONTRACT JACK
VIDEOK - ARMED AND DANGEROUS, OUTRUN 2, LEISURE SUIT LARRY
UTILITY-K - AQUAMARK 3, VIDEO CONVERTER, WINAMP 5, WINZIP 9
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Max Payne 2 – The Fall of Max Payne

Légyszi ha megkérhetlek titeket, akkor el tudnátok küldeni a Max Payne 2 végigjátszását mert elakadtam a part III-on belül a chapter 8-ban amikor a szenyó elenfél dobál engem dinamitokkal.Kérlek erre a címre küldjétek ha meg van nektek.

Sürgös!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Németh Levente

Ki kell lőni a „tetőt" tartó csapokat. A fickó ezt is megússza, és egy szinttel lejjebb esik, ott is a csapokat kell kilőni állandó mozgás mellett. Ha ez is megvan, egy-két jól irányzott lövés, és vége a játéknak!
K.Z.

Hali!
Nem kell mást tenni, mint a feje felett lévő pöcköket kilőni a tartószerkezetből. Majd miután lejjebb esik egy szintet, ismét csak a feje felett lévő tartókat kell kilőni. Amint ez sikerül, lehetőség lesz szemtől szembe megküzdeni vele.
Üdv,
Ch00ler

Battlefield 1942

Hello Pc.Games!Kérlek segitsetek amikor elindítom a 1.40 es pach telepitését kiirja hogy:An installation support file 'C:\Program Files\Common Files\InstallShield\engine\6\Intel 32\ikernel.exe' could not intalled.

A fáljnév,a könyvtárnév vagy a kötetcímke szintaxisa nem megfelelő.

Kérlek válaszolj!!!!!! Előre is köszi. Mikor jön ki a Half Life 2?
Krakkó Péter

Szia!
A kérdésedre kérdéssel kezdem a választ. Az eredeti gyári, vagy crackelt – vagyis másolt –játékra akarod telepíteni a javítást? Mert ha arra akarod, akkor a hibaüzenet oka az, hogy nem találja az eredeti fájlt a javítás telepítő rutinja.
Clemi

USB probléma

Csőváz!!!!!
Van nekem egy P/2 400Mhz 256Mb sdram Tnt2 32Mb-s videókártya "tomato oneboard" alaplappal rendelkező masinám Azt mondták, hogy nincs az alaplapon USB csatlakozó. Ezt valahogy megletne csinálni, hogy legyen rajta valamilyen kártya, amivel lehet USB-t működtetni?

Lukács Ferenc

Szia!
Lehet kapni PCI-os USB kártyákat – vegyél egy ilyet, és lesz USB portod.
Immortal

Szia!
Természetesen meg lehet csinálni. Csupán be kell kocognod egy olyan számtech boltba, ahol kapsz egy PCI-os USB kártyát, amit I/O kártyának is hívnak. Kb. 2000 Ft-os áron kapsz ilyet.
Clemi

Grand Theft Auto: Vice City

Sziasztok, csak azt szeretném kérdezni a GTA3 Vice Cityvel kapcsolatatban, hogy van e a mavericken, police mavericken és a hunteren kívül nincs több helikopter?(Kivéve Avery Corrington 2. küldetését.) Egyébként király az újság!Előre is köszi.

Üdv:Szlávecz Tamás.

Szia!
Ezeken kívül még van néhány buborékfülkés, 2 személyes heli is. Ezekkel a küldetések közötti checkpoint küldetéseket lehet végrehajtani, olyanokat, mint az autó-, motor-, modellrepcsi versenyek. Ha egy küldetés közben ülsz bele, akkor nem kapsz checkpoint küldetést, ilyenkor egyszerű szállítóeszköz, viszont a rendőrök, FBI és a hadsereg elől nagyszerűen el lehet tűnni vele. Én nem merek ide térképet ígérni, talán ha naccságos Törd. szerk. Úr talál egy elfekvő Vice City térképet, hajlandó vagyok bejelölni rajta ezek fellelhetőségét. :-) Illetve bárki, aki tudja.
bídzsi

Sziasztok!

nagyon szeretném ha megmondanátok hogy a GTA Vice Cityben miért nem jelenik sehol meg a katonai helikopter.Már végig játszottam és még a katonai bázison sincs.

Szia!
A saját leszállódon csak a 100. rejtett csomag után fogsz Apache-ot kapni, de a katonai bázison ott kell legyen (na jó, néha nincs ott, de nekem ez csak akkor fordult elő, amikor lezuhantam egy Apache-csal, és még nem volt ott az újabb). A katonai (légvédelmi) bázisra ajánlatos rendőrruhában menni, amit az építkezés melletti rendőrösön lehet beszerezni a bankrablós küldetés után, mert a laktanyában nem nagyon szeretik a civileket, és amikor egy tucat baka lő rád gépfegyverekkel, akkor jobb minél előbb minél messzebbre kerülni onnan. Persze a merészebbek berepülhetnek másik helivel hátulra az Apache mellé; nekem már rutinszerűen ment a géplopás így is, még ha nem is voltam egyenruhában.
bídzsi

Silent Hill 2

Szia!

Szilvi vagyok és a segítségedet szeretném kérni!Silent Hill2-höz keresek végigjátszást.Tudnál segíteni nekem?Elakadtam a föld alatti börtönben és a lámpám kialudt,de mikor kicseréltem az elemet bogarak támadtak meg, ezt az ajtózárkombinációt nem tudom.Kérném a segítségedet!

Előre is köszönöm!
Tisztelettel:Szilvia

Szervusz Szilvi!
A megoldásra nincs konkrét gyógyír – a számkódot ugyanis véletlenszerűen generálja a program. Annyi segítséget mindenesetre tudunk adni, hogy a 3 lehetséges gomb világosabban fog fényleni a többinél, tehát mindösszesen csak pár kombinációt kell kipróbálnod, hogy továbbjuss a szobából. A játékról egyébiránt teljes végigjátszást közöltünk a februári számunkban.
Péter

Enter The Matrix

sziasztok!
Nagyon sürgős segítségre lenne szükségem, ugyanis az Enter The Matrix játékom, a THE FREEWAY, azonbelül is a THE TRUCK fejezetnél mindíg kifagy, éppenezért légyszíves küldjétek el az ehhez a részhez legközelebb következő pálya cheat-jét, lehetőleg minél hamarabb.

Előre is nagyon köszönöm:
Fredo

A problémádat az Enter the Matrix Patch v1.52 orvosolja (5,1 MB), amit például a kiadó honlapjáról tudsz letölteni: www.atari.com. Ha telepíted a javítást, nem fog kifagyni a jelzett helyen, tudsz játszani ott is, szükségtelen mentésekkel operálni.
Ciao
C5

IGI 2

Sziasztok!

Most kezdtem el nemrég játszani a Project igi2-vel, az a gondom, hogy a börtönös pályán nemtom mit kellene csinálni.Ha tudtok segítsetek, vagy a játék teljes végigjátszását is elküldhetitek!

Köszi!
·Lacy·

Pribor kiszabadítása a feladat. Ugyan nem írod pontosan, hol akadtál el, de ha jól sejtem, már kihoztad a cellából az emberedet, mégsincs vége a missziónak. Javaslom, hogy menj el a kijárat feletti őrtoronyba, és mássz fel a tetejére. Az ott eldobott távcsövest vedd fel, ha ezzel megvagy, látni fogod, ahogy Pribor elkőt egy katonai teherautót a börtönraktárból. Innen már csak egy hajszál a cél: fedezd a menekülést a toronyból. Ha a teherautó kijut az udvarból, kész a misszió.
Ciao
C5

WWW.VÉGIGJÁTSZÁS.HU
itt a segítség...
CHEAT
TRAINER
SAVEGAME
VÉGIGJÁTSZÁS

Chaser

Sziasztok!!

Nagyon jó az újság!! Csak így tovább! A kérdésem az lenne hogy a Chaser nevű játékban elakadtam a víz alatti pályán amikor egy hajóval a víz alatt kell menni össze vissza!
Már bementem a hajóba de nem tudom merre??????

Előre is köszi!!!
Sziasztok!
ClarCox

Hmmm... nem könnyű ez a rész, ebben egyetértek Veled. A lényeg: mindig követni kell a kis sárga világító jelzéseket (ha elértünk egy tájékozódási pontot, a jelzés kékre vált). A nehézség az, hogy nem minden új tájékozódási pont lesz látómezőnkben, erre a program külön is figyelmeztet, ilyenkor sajnos nincs más, mint a türelmes keresgélés. A lényeg, hogy ezen a pályán két roncsot kell feltérképeznünk, szóval szabad tér, roncsbelső, majd szabad tér és újabb roncsbelső a pálya menete, de ennél pontosabb útmutatással sajna nem tudok szolgálni. Magam is örültem, de nagyon (!), mikor túljutottam e részen. A vigasz az, hogy nem sokkal ez után jön az orosz pálya, ami talán a játék legélvezetesebb térképe.
Ciao
C5

Tomb Raider

Helo. elakadtam Tomb Raider hatban a csatornás pályán mert nemtudok átgurulni a vantillátor lapátok között.
előre is köszi.

A megoldás nem olyan bonyolult, mindössze csak annyit kell tenned, hogy visszafordulsz a nagy terem felé, ahol leömlik a szennyvíz a mélybe, és az egyik, vékony ereszen felkapaszkodva a feletted lévő platformig mászol. Itt egy kapcsoló segítségével leállíthatod a forgó ventillátort, ami alatt utána már könnyedén átbújhatsz.

Péter

A NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEI
PC.Games 2003/7-8

Bloodrayne
Nádházy Attila – Eger
Kiss Tamás – Budapest 1188
Csábi Máté – Kiskunfélegyháza

Hulk
Kocsis Dániel – Zsámbok
Födi Róbert – Üllés
Szilágy Péter – Budapest 1139

Rebels
Szabó István – Kalocsa
Tiborc Attila – Tiszaújváros

Baji Gedeon – Tápiószele
Hanich Ferenc – Balatonlelle
Polányi Csaba – Budapest 1136

Rise of Nations
Vámos Gergő – Tiszavasvári
Kovács András – Budapest

Colin McRae
Kő Gergely – Budapest 1039
Sas Tamás- Sümeg
Horváth Péter – Budapest 1045

PC.Games 2003/9-10

Starsky and Hutch
Völcsei Dániel – Százhalombatta
Hevesi Balázs – Budapest 1048
Német András – Debrecen

The Great Escape
Kiszler Gyula – Dunaújváros
Nagy Attila – Budapest 1135
Vereckei Csanád – Miskolc

Tomb Raider Angel of Darkness
Lóránt Zsolt – Szombathely
Hegyi Tamás – Budapest
Tőzsér Dávid – Hajdúszoboszló

Warcraft III The Frozen Throne
Vékony Csaba – Kerepes
Koósa Krisztián – Gyöngyös
Fekete Gábor – Budapest

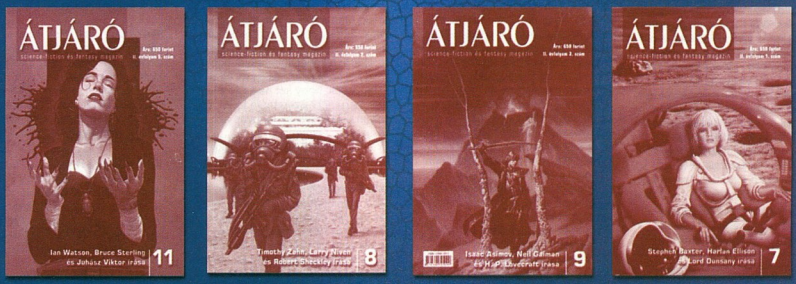
Paradise Cracked
Zolnai Zsolt – Tiszaföldvár
Domokos Gábor – Bonyhád
Kovács Tamás – Budapest

Pirates of the Caribbean
Stenczel Ferenc – Budapest 1032
Tóth Gergely – Karancsalja
Hajdú István - 1105

Átjáró SF&F Magazin

2004-re az előfizetés változatlan áron 2940 Ft!

Tel: (1) 379-7989 E-mail: magazin@atjaro.hu Web: www.atjaro.hu



CELERON, SZEX, GYENGÉSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Jó napot kívánok! Minden kalandozót üdvözlök az interaktív levelezési rovatban. Kaland, izgalom, játék, műveltség. Ha készen állsz, menj az 1-re. Ha nem, lapozz tovább és gyere vissza később. Ha netán a tojletten olvasol (hogylehetez!) akkor állj fel, végezd el a szükséges teendőket és térj vissza napi tevékenységedhez. Ha éppen úton vagy a tojletre, akkor ne olvasgass, hanem siess, nehogy későn érj oda!

Ha november 7-e van, menj a 2-re. Ha nem, de szereted az ünnepes bevezetőket, akkor is menj a 2-re. Ha már herótod van az ünnepektől, menj a 3-ra!

1.) Zdrasztvujtye tovaris! Messze még a karácsony, de sebaj, van itt ünnep épp elég. Ez a mai mondjuk már nem ünnep, amit az is bizonyít, hogy épp a suliban/munkában (valamelyik jó lesz, oszd be) olvasod e sorokat. Én emlékszem rá, amikor ovis voltam, még oktatás is volt ennek a napnak a tiszteletére (*Igazán mesélhetnél a t. levrov olvasóinknak legközelebb erről az időszakról egy keveset! Hogy álltal akkoriba a szörökkel? – Bear*). Ma már valami levelet is olvasnál, menj a 4-re. Ha nem bírsz szabadulni a bevezetők búvköréből, olvasd el a nem-ünnepes verziót is a 3-on.

2.) Szia kedves kalandozó olvasó! Ez egy konvencionális bevezető. Épp egy őszi nap van, a levelek hullanak és nemrég volt hulanap. Halld küldetésed: Épp egy átlagos őszi napon egy nagyon élvezetes számítógépes újságot olvasol, amikor is a betűk elhomályosodnak a szemed előtt és…és a sorok között találod magad elveszve. Ki kell jutnod innen, de ez csak úgy lehetséges, ha végigverekeded magad a levelezési rovaton (*Puff neki jón a marketing, mi lenne ha 2 oldalt kapna barátunk… - Bear*). Olvass hát tovább, de reményt ne táplálj! Menj a 4-re.

4.) Szeva! Má' megint én vagyok (má' tudom a nevem!!!) tehát én. Remélem az utcaseprős dolgon nem sértődtél meg!(ha igen bocsi.(zokogás)) Örülnék (nem csak én) ha néha ellátogatnál ide: <http://www.pcdome.hu/forum/forum.php?action=ll&fid=45&tid=5140> A köv. teljes játék címe még mindig nincs kiírva! Ezt az üzit pedig add át a főfő emberkének: NE 2 havonta jelenjen meg a Games!!! (tudod különben jön a népharag!) Azért ne 2 havonta mert 2 hónap Sir Thelen nélkül kész rémálom!!! (1éppként már elmúltak a rémálmaid?) Üdv. ÉN azaz: Schüll

Ui.: 1. Ha a honlapot nem is frissítitek, akkor legyen ott egy általad vezetett "fórum". (ez 1 jó 5let szvsz)

2. ÉLJEN A PC GAMES ÉS A LEV.ROV.!!!!

3. Mennyi baromságot írtam. (má' majdnem meghaladom a te szinted!)

Hello! Nem sértődtem meg, az utcaseprés tök jó meló lehet, a hólapátolás meg még jobb, azt szoktam úzni is. Utcát is söpörnék de nemtom, hogy melyik kezembe fogjam a seprűt. A balban jól áll, a jobban meg még tudom is használni. Nem emlénm túl magasra, mert elég mazsola vagyok. Ha kéred, elnézek majd a fórumra is, ideje lesz már magam kipróbálni real-time-ban. Mondjuk a reakcióidőm nem túl gyors, e-mailekre is csak lassan válaszolok, ezért nem volt rossz a kéthavi megjelenés, lassan fixálódik (figyelitek, idegen szó: TUDOK!) a helyzet, ha változás lesz, írok! (*Egyelőre a 2 havi megjelenést tudjuk garantálni, ahogy lehetőségünk lesz azonnal visszacsúszunk haviba és csak rettegtetek jól – Bear*)
Tök jó, hogy rémálom nélkülem az élet, nélkületek is az lenne, nekem a levelek olyanok, mint a napi betevő. Az utóiratokra térve: szerintem senki nem bízná rám egy fórum vezetését, de azért megtisztelő és igen kedves tőled, hogy növeled az egómat (*Beszélhetünk róla a készülődő új honlapunkon is… - Bear*). Jelenleg éppen egy ególeépítő programban vesszek részt, amit magam indítottam magam számára, eddig nem sok eredménnyel, de nagyon-nagyon dolgozom azon, hogy kisebb legyen az egóm. Ha úgy érzed, hogy nekem nem ególeépítésre, hanem egyenesen egónövelésre lenne szükségem, és nem veted meg a jó számokat, menj a 6-ra. Ha hiányzik már Ülőbika, ne várj egy másodpercet sem, hanem gondolkodás nélkül menj a 10-re.

6.) Hi Sir!
Szeretném az ötös számot kérni, és küldeném mindenkinek, aki szereti! Szia!
U.I.: Sokak véleményét szeretném még kifejezni, miszerint ez a LEGJOBB levelezési rovat!!!! Humoros és üdítő is egyben!!!!!

Szervusz! Nem írtál nevet, de nekem nagyon ismerős az írásképed. Nem húzom az időt, biztosan régen várod már, hogy valaki végre odaadja neked azt a számot. Legyen hát. Akik rögzíteni szeretnék készüljenek: 3…2…1…

5. A jövőben is fordulj hozzánk bizalommal! A kívánságműsorról jut eszembe, hogy sokan kérdezték, mért nincsenek lányok a rovatban. Mármint képek. Nos gondolkozom, sőt dolgozom azon, hogy a Pléhfiú mintájára ide is kerüljenek be lányok. Előzetesest most nem tudok szolgálni, csak egy nyuszit (na nehogy valaki rosszra gondoljon, ez olyan húsvéti fajta) sikerült szerezni nem (*Ha Sir Telen rossz lesz, akkor bemutatunk poszter nagyságban egy bizonyos Sára nevű malacról készült felvételeket, aki a tavalyi MEGESZ CAMP-on került közelebbi kapcsolatba levrov vezetőnkkel, természetesen kizárólag nagykorúaknak – Bear*), de Ő nem akart a nyilvánosság előtt megjelenni, szóval majd egyszer lesz. Addig is menj a 10-re.

10.) Hi! de rég írtam má' levéltet... Csak a sulihiány, így a nethiány nagypara tud ám lenni. Nem baj majd ötöd évben úgyis csak lazsálás lesz. Amúgy már ojan közel voltam hozzá, hogy küldök egy-két cikket próbára, de sose jutottam el odáig, hogy el is küldjem. Ja és mi ez a szenvedés, hogy két havonta jelentek meg????? Szeretném tudni. Egy olyan olvasó akinek megvan az összes Pc.Games!!!!
Na csá. Bocs a hejesírási hibákért. Jaj! Majd elfelejtettem mi történt a njon hosszú emilcímeddel? Mexűnetetted? Amúgy a polgári állásod szerintem rendszergazda. Mert az igényel állandó munkát. Lehetne növelni az újság terjedelmét, ez ugye nem tartozik a levél témájához, csak eszembe jutott. Amúgy neked tök jó emilt írni, meg a Krisztának is az volt, mert valamiért kaptam tőle egy üres levélt, ezt megírtam neki és válaszolt, majd én is. Tök jó vele levelezni, mondd meg neki. Na csá.

mcsabee as Sir Integral as Ülőbika
Hát… (*háttal nem kezdünk mondatot-B.*) Na ezt itt a barátnőm írta, aki most itt ül és ellenőrzi a helyesírásomat és a tieteket is, többek között. Nekem még bele is javít. Tessék, itt van a kért lány a levrovba. Fényképet nem kaptok róla, ne is kérjétek! Vissza a Bikához! Hát szia! Küldjed már azokat a cikkeket, nagyon kíváncsi vagyok!!! A kérdésedre részben már választ kaptál előbb.

A hosszú? Ja a mármegintmegb******valakiegymajmotatávolkeleten@mailbox.hu-ra gondolsz? Hát az már lehet, hogy nincs meg. Nem szoktam nézegetni, majd kreálok valami újat egyszer, a hossza meg majd übereli ezt is. Jaj most olvasom, hogy rendszergazdinak titulálsz. Sajna nem jött be. Még a saját, egyetlen otthoni gépemen sem tudok rendet tartani, nemhogy felügyelni többet. Neem. Teljesen mást melózom. Ha kíváncsi vagy rá, hogy hol dolgozom, menj a 117-re. Ha nem, de még olvasnál egy levelet, menj az 1467-re. Ha már nagyon unod ezt az egészet, menj a 40000-re és búcsúzzunk el egy hónapra. Ha már összekavarodtál ettől az összevissza számozástól, menj az 1-re és tekintsd át újra az egészet..

117.) Ha még mindig kíváncsi vagy rá, akkor találgass! Írj levelet és ha kitalálod akkor megmondom, hogy sikerült. Na most komolyan. Nyerési lehetőség! Sokat gondolkodtam a nyereményen, ami…ami..megtudod, ha a 4475-re mész.

1467.) Úgy döntöttem, hogy ez a level már nem kerül ide ebben a hónapban. Mindössze egy ígéret, hogy legközelebb ezzel kezdem a rovatot. Köszi a levélért, és üdvözlet Kecskefülvakaró úrnak érte. Előre is sok sikert kívánok a társadalomba való visszailleszkedéshez… Menj a 40000-re!

4475.) Tehát a nyeremény: igen, egy bélmosókészlet, amit Torgy Dzsozef dedikált még bélmosófénykorában (*Én tudom bi-bi-bi, azt hiszem hanyat esnétek ha megtudnátok. Felajánlok egy ½ éves PC.GAMES előfizetést ha még idén kitalálja valaki – Bear*).

00.) Kedves kalandozó, utad végére értél! Nem búcsúzkodok, maradok őszinte epilláit híved:

Sir Thelen

HU-MOR-ZSÁK

Piroska és a ...

Piroska elmegy meglátogatni a nagymamát.
- Nagymama! Miért olyan nagy a füled?
- Azért, hogy jobban halljalak.
- Nagymama! Miért olyan nagy a szemed?
- Azért, hogy jobban lássalak.
- Nagymama! Miért olyan nagy az orrod?
- Azért, hogy jobban érezzem a sütemény illatát.
- De nagymama! Miért olyan nagyok a fogaid?
- Azért, hogy jobban meg tudjam rágni a répát, amit nekem hoztál.
- De nagymama! Én nem is szoktam répát hozni neked!
- Hát az ciki - mondta a Nyúl és kimászott a nagymama ágyából.

Gyermekek levelei

Kedves Isten!
Hittanórán mesélték, hogy mit csinálsz.
Ki végzi a munkád, amikor szabadságra mész?
Bill

Kedves Isten!
A jelmezbálon ördögnek fogok öltözni.
Nem baj?
Marine

Kedves Isten!
Tényleg láthatatlan vagy, vagy ez csak egy trükk?

Kedves Isten!
Ilyennek tervezted a zsiráfot, vagy csak véletlenül alakult így?
Norma

Kedves Isten!
Elmentem egy esküvőre, és csókolóztak a templomban. Ez O.K.?
Neil

Kedves Isten!
Coe atya a barátod, vagy csak üzleti kapcsolatotok van?
Donny

Kedves Isten!
Köszönöm a kistestvért, de én egy kiskutyáért imádkoztam.
Joyce

Kedves Isten!
Hogyhogy az utóbbi időben nem találtál fel egy új állatot se? Csak a régiek vannak.
Johnny

Kedves Isten!
Kérlek, tegyél még egy ünnepet Karácsony és Húsvét közé!
Ginny

A nyaralás alatt végig esett.
Apa nagyon mérges volt, és olyan dolgokat mondott Rólad, amit nem szabad. Remélem, nem fogod bántani.
A barátod (nem mondom meg, ki vagyok)

Kérlek, küldj nekem egy pónilovat. Eddig még sose kértem semmit. Utána nézhetsz.
Bruce

Kedves Isten úr!
Jobb lenne, ha az emberek nem jönnének szét olyan könnyen. Rajtam három öltés van, és kaptam injekciót is.
Janet

Kedves Isten!
Ha nekem adod Aladdin lámpáját, bármit Neked adok, amit csak akarsz, kivéve a pénzem és a sakkkészletem.
Raphael

Kedves Isten!
Lehet, hogy Kain és Ábel nem ölte volna meg egymást annyira, ha külön szobájuk lett volna.
Nálunk ez működik a bátyámmal.
Larry

Kedves Isten!
Lefogadom, hogy nagyon nehéz neked mindenkit szeretni az egész világon.
Mi csak négyen vagyunk a családban, és mégse megy.

Kedves Isten!
A bátyám elmondta, hogy hogyan születünk.
Nem hangzik valami jól.
Marsha

Azt tanultuk, hogy Edison csinálta a fényt. De a hittanórán azt mondták, hogy Te csináltad.
Biztos vagyok benne, hogy ellopta az ötleted.
Donna

Kedves Isten!
Nem gondoltam, hogy a narancssárga meg a lilával, amíg kedden nem láttam a naplementét, amit Te készítettél. Klassz volt.
Eugene

Kedves Isten!
Ha vasárnap figyelsz a templomban, megmutatom az új cipőmet.
Mickey

A számítógép neme

Egy amerikai vizsgálatban egy nőkből és egy férfiakból álló csoportnak azt kellett megmondania, hogy milyen nemű a számítógép, és négy érvvel kellett alátámasztaniuk álláspontjukat.

A női szakértőcsoport hímneműnek ítélte a számítógépet a következő alapon:

1. Előbb be kell kapcsolni, hogy aztán odafigyeljen az emberre.
2. Tele van információval, de nincs fantáziája.
3. Arra lenne, hogy segítse az embert, de az idő nagy részében ő maga a probléma.
4. Mihelyt az embernek van egy, rögtön rájön, hogy ha várt volna meg egy kicsit, jóval nagyobb teljesítményű modellt vehetett volna.

A férfi szakértők szerint a számítógép nőnemű, mert:

1. Csak a teremtője érti a belső logikáját.
2. Az a nyelv, amelyen egy másik számítógéppel beszél teljesen érthetetlen.
3. A legkisebb hibát is eltárolja a memóriájában, hogy aztán a legalkalmatlanabb pillanatban hívja elő.
4. Mihelyt az embernek van egy, rájön, hogy a keresetének felét kiegészítőkre kénytelen költeni.

***

Pizzát visz ki az egyetemista. Mikor a megrendelő fizet, megjegyzi:
- A többiek szerint, ha magától egy húszas borravalót kapok, akkor az már nagy szám!
- Na, akkor itt egy ezres. Aztán mesélje el a kollégáinak, hogy milyen nagyvonalú voltam!
- Köszönöm uram, jól jön ez a pénz egy egyetemistának!
- Mit tanul, fiam?
- Pszichológiát...

Székely favágók azaz variációk egy témára

1. Az öreg székely és a fia fát vág kint az erdőben. Egyszer csak megszólal a fiú:
-Akkor viszlát édesapám.
-Miért, mész valahova?
-Nem, csak maga felé dől a fa.

2. Az öreg székely és a fia fát vág kint az erdőben. Egyszer csak megszólal a fiú:
-Akkor viszlát édesapám.
-Miért, felém dől a fa?
-Nem, csak megyek haza.

3. Az öreg székely és a fia fát vág kint az erdőben. Egyszer csak megszólal a fiú:
-Akkor viszlát édesapám.
-Miért, felém dől a fa?
-Igen, meg megyek is haza.

4. Az öreg székely és a fia fát vág kint az erdőben. Egyszer csak megszólal a fiú:
-Édesapám! Maga felé dől a fa!
-És köszönni ki fog?

5. Az öreg székely és a fia fát vág kint az erdőben. Egyszer csak megszólal a fiú:
-Akkor viszlát édesapám.
-Miért, felém dől a fa?
-Hejj édesapám! Most aztán jól lelőtte a poént...

7. Két fa beszélget az erdőben, egyszer csak megszólal az egyik:
-Na, akkor viszlát.
-Miért, mész valahova?
-Nem, csak megjött az öreg székely a fiával, és én ledőlök egy kicsit.

Szörnyű vég...

Két barát beszélget a kocsmában. Azt mondja az egyik:
- Hallottad, hogy Mike meghalt tegnap?
- Nem, mi történt vele?
- Tegnap épp a házunk előtt autózott, amikor nem vett észre egy út szélén parkoló autót. Nekiment, kirepült a szélvédőn és a csukott ablakon keresztül pont a mi hálószobánkba repült be. Fejjel törte be az ablakot!
- Úristen, micsoda halál...
- Nem, ezt simán túlélte. Odakúszott a hálószobaszekrényünkhöz, és megpróbált a kilincsbe kapaszkodva talpra állni. Azonban a szekrény felborult, éppen szegény Mikera!
- Micsoda kegyetlen vég...
- Nem, ezt is túlélte. Kimászott alóla, és kikúszott az ajtón. A lépcsőkorlát mellett megint megpróbált felállni, de a korlát nem bírta a súlyát, és Mike lezuhant a földszintre, a korlát darabjai meg a fejére.
- Ezt már biztos nem élte túl!
- Dehogynem! Kimászott a konyhába, ahol a tűzhely mellett próbált talpra állni, de lerántotta a fazekat, és a forró víz mind az arcába borult.
- A szerencsétlen...
- De ezt is túlélte! Elkúszott a telefonig, hogy a mentőket hívja. Azonban ahogy felvette a telefont, hanyatt esett, kirántotta a készüléket a falból, a konnektor kiszakadt, és mivel Mike vizes volt, megrázta az áram.
- Micsoda szörnyű halál!
- Dehogy, ezt is túlélte!
- Akkor hogyan halt meg?
- Lelőttem.
- Lelőtted? Miért?
- Mit gondolsz? Ha így folytatja, az egész házat tönkreteszi!

JÁTÉKSZELVÉNYEK

2003. október 1. - Aranylemezre került a Warlords IV: Heroes of Etheria. Hivatalosan is beindul az őszi-téli hajtás, megjelenik a Mace Griffin Bounty Hunter és a Lords of Everquest játszható demója.

2003. október 2. - Megjelenik a XIII játszható demója. Gabe Newell bejelenti, hogy szeptember 19.-e körül ismeretlen tettesek behatoltak a Valve rendszerébe, és lenyúlták a Half-Life 2 forráskódját.

2003. október 3. - Megjelenik a Beyond Good & Evil játszható demója, melyet pár nappal később az UbiSoft illetékesei visszavonnak, de a helyzet annyira zavaros, hogy szinte minden site-on elérhető marad.

2003. október 4. - Megjelenik javítás a Street Legal: Redline Racing című játékhoz. Elérhetővé válik egy bónusz map a Warcraft III-hoz, melyet a hivatalos honlapról lehet letölteni.

2003. október 6. - Aranylemezre került a Max Payne 2: The Fall of Max Payne és a Sims Makin' Magic. Megjelenik a Journey to the Center of Earth játszható demója.

2003. október 7. - Aranylemezre került a Squad Assault, az Empires: Dawn of the Modern World és a Commandos 3: Destination Berlin.

2003. október 8. - Aranylemezre került a Massive Assault, és a Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis. Megjelenik a The Hobbit játszható demója.

2003. október 9. - A Codemasters bejelenti, hogy az eddig Battlefield Command néven készülő játékukat átkeresztelték, az új címe: Wartime Command: Battle for Europe 1935-1945. A Gathering nagyon szimpatikus lépéssel ingyenesen letölthetővé teszi a Hidden&Dangerous első részének Deluxe változatát. Megjelenik a Tiger Woods 2004 játszható demója.

2003. október 10. - Aranylemezre kerül a Lord of the Rings: Return of the King. Megjelenik a Cold Zero játszható demója.

2003. október 11. - A Valve bejelenti, hogy a hányatatott sorsú Counter Strike: Condition Zero kínszenvedései pár nappal az aranyra kerülés előtt sem értek véget, az utolsó simításokat újabb fejlesztető, a Turtle Rock Studios végzi el.

2003. október 13. - Megjelenik a Fifa 2004 játszható demója. A Ptelodoton szűk szavú bejelentést tesz, elhalasztják a Vietcong: Fist Alpha című kiegészítőjének kiadását.

2003. október 14. - Aranylemezre kerül a Counter Strike: Condition Zero. Megjelenik a Sinbad játszható demója.

2003. október 15. - Aranylemezre kerül az URU: Ages Beyond Myst.

2003. október 16. - Az Irrational Games bejelenti, hogy megkezdték nagysikerű játékuk, a Freedom Force második részének fejlesztését. A címe: Freedom Force: The Third Reich. Megjelenik a Korea: Forgotten Conflict, a Battle Engine Aquila, a Kelly Slater's Pro Surfer és az Ufo: Aftermath játszható demója.

2003. október 17. - A CDV bejelenti, hogy a Psychotoxic és a Sabotain című játékaik fejlesztését leállították. Megjelenik a Halo játszható demója.

2003. október 19. - Újabb játszható demó jelenik meg a Gunmetal című játékból.

2003. október 20. - Aranylemezre kerül a Chrome. Megjelenik az Apocalyptica, és a Vega$: Make it Big játszható demója.

2003. október 21. - Az Egosoft bejelenti, hogy készül? Elite stílusú játékuk, az X2: The Khaak Threat megjelenését jövő évre tették át. Megjelenik a Ford Racing 2, és a Midnight Nowhere játszható demója. Megjelenik a Max Payne 1.01-es javítás.

2003. október 22. - Aranylemezre kerül az Against Rome. Megjelenik az Age of Mythology: The Titans játszható demója.

2003. október 23. - A City Interactive bejelenti, hogy megkezdték legújabb RTS-ük, a Project Freedom fejlesztését.

2003. október 24. - Aranylemezre kerül a Dungeon Siege: Legends of Aranna, a Civilization III: Conquests, és a Lord of the Rings: The War of the Ring. Megjelenik a Silent Hill 3 játszható demója.

2003. október 25. - Megjelenik a Pro Evolution Soccer 3, az In Memoriam, és az Axes of Evil játszható demója.

2003. október 27. - Újabb játszható demó jelenik meg a Call of Duty, és a Worms 3D című játékokból. A Need For Speed Underground várva-várt demójának kiadását – immár másodszor – tíz nappal elhalasztották.

2003. október 28. - A Vivendi bejelenti, hogy gőzerővel dolgoznak a legendás Leisure Suit Larry nyolcadik epizódján. Megjelenik a régóta esedékes Diablo II 1.10-es patch.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (NOVEMBER - DECEMBER)

Afe of Wonders	Cenega	2003. november	10990
Against Rome	JoWooD	2003. november	
Apocalyptica	Konami	2003. okt. 24.	
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII	EA	2003. szept. 20.	
C&C GENERALS ZERO HOUR	EA	2003. szept. 19.	
Chaser	JoWooD	2003. november	
Chicago 1930 (Prohibition)	Wanadoo	2003.nov. 14	
Chrome	Techland	2003. szept. 25.	
Civilisation III: (Conquests exp. Pack)	Atari	2003.nov. 13	
Cold Zero	JoWooD	2003. november	
Cossacks Anthology	CDV	2003. november	
Fallout Collection	Virgin	2003.nov. 28	
FIFA 2004	EA	2003. okt. 24.	
FREEDOM FIGHTERS	EA	2003. szept. 19.	
Gulid add on	JoWooD	2003. november	
H&D 2	Cenega	2003. november	10990
Haegemonia A Solon Hagyaték	Digital Reality	2003.10.31	
Haegemonia Ultimate Edition	Digital Reality	2003.10.31	
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	EA	2003. okt. 24.	
Icewind Dale 2-Collectors Edition	Virgin	2003.nov. 28	
International Superstar Soccer 3	Konami	2003. okt. 5.	
Korea	Cenega	2003. november	6990
LOTR: THE RETURN OF THE KING	EA	2003. nov. 6.	
MADDEN NFL 2004	EA	2003. szept. 20.	
Magic: The Gathering - Battlegrounds (DVD ROM)	Atari	2003.nov. 20	
Max Payne 2	Cenega	2003. november	10990
MOHA: ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH	EA	2003. szept. 19.	
NBA Live 2004	EA	2003. okt. 10.	
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	2003. nov. 27.	
N.N. - The Hordes of Underdark exp pack 2	Atari	2003.nov. 27	
NHL 2004	EA	2003. szept. 19.	
Patrician 3	Cenega	2003. október	10990
Pinball Master	eGames	2003. október	
Pro Evolution Soccer 3	Konami	2003. nov. 14.	
Puzzle Master 3	eGames	2003. október	
R.C. Cars	Cenega	2003. decemper	4990
Railroad Pioneers	JoWooD	2003. november	
Railroad Tycoon 3	Cenega	2003. november	
Restaurant Empire	Enlight	2003. november	
Robin Hood Defender Of The Crown	EA	2003. okt. 24.	
Rollercoaster Tycoon 2 Exp. Pack	Atari	2003.nov. 06	
Silent Hill 3	Konami	2003. okt. 31.	
Silent Storm	JoWooD	2003. november	
SIM CITY 4: RUSH HOUR	EA	2003. szept. 19.	
Sinbad: Legend of the seven seas	Atari	2003.nov. 13	
Space Colony	Cenega	2003. november	10990
Spellforce	JoWooD	2003. november	
Steamland	Buka	2003. november	
Stronghold Crusader (szinkron)	Cenega	2003. november	9990
Terminator 3: War of the machines	Atari	2003.nov. 27	
THE SIMS ABRAKADABRA	EA	2003. okt. 30.	
The Tempel of Elemental Evil	Atari	2003.10.02	
Tropico 2 (szinkron)	Cenega	2003. november	9990
UFO spec edition	Cenega	2003. október	10990
UFO	Cenega	2003. október	9990
Vietcong Fist Alpha	Cenega	2003. november	
Wild Wheels	eGames	2003. október	
Wildlife Park	JoWooD	2003. november	
Worms 3D	Sega	2003. okt. 31.	

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Peczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

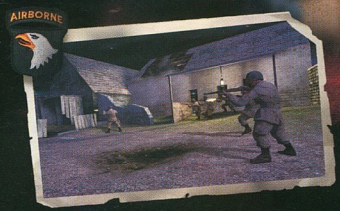
Montírozás és nyomás: ADOC Interprint Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

PC CD-ROM

CALL OF DUTY™

A HÁBORÚBAN,
MELY ÖRÖKRE MEGVÁLTOZTATTA A VILÁGOT,
SENKI NEM HARCOLT EGYEDÜL...



© 2003 Activision, Inc. és társvállalatai. Kiadta és forgalomba hozza az Activision Publishing, Inc. Az Activision és a Call of Duty az Activision bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Fejlesztette az Infinity Ward, Inc.

automex
MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Kft.
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

infinity ward

ACTIVISION®

AZ EMBERISÉG SORSA A TE
KEZEDBEN VAN
TERMINATOR® 3
WAR OF THE MACHINES™
EMBER A GÉP ELLEN, TÖBBJÁTÉKOS AKCIÓ AKÁR 32 JÁTÉKOSSAL ONLINE MÓDBAN
16+
www.pegi.info
WWW.T3WAR.COM
PC CD-ROM
INTERMEDIA
POWERED BY gamespy
ATARI
Terminator® 3: War of the Machines™ © 2003 Atari, Inc. & IC Video LLC. All rights reserved. Developed by Clever's Games KFT.
Terminator® used under license TM © 2003 IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. 3 Produktions KG. The Ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.
All other Trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.